電腦 遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界

PC CHAMP

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

酷炫機車大方送，看誰騎ㄅㄨㄅㄨ！！

由第三波和軟體世界雜誌共同舉辦的「般若魔界」一炮雙響連環送活動，即日起開始引爆！！軟世讀者專享的超值贈獎活動，只要參加就有機會把機車騎回家，活動辦法請詳閱"軟糖報報"。

辣片追緝令

紅樓夢之十二金釵　花木蘭　少女魔法師2
頑劣家族之搶錢任務　劍俠情緣
人間道之少年燕赤霞　超級大戰略III
星月奇緣　戀愛物語外傳
新世紀福音戰士　**等19篇中文新作特報**

NEW GAMES STATION

F1雷霆賽車　奇異世界　阿比逃亡記
旭日東昇　帝國聖戰　原罪
旅人計劃三 時空傳說
星艦迷航記：聯邦的誕生
妮姬發哥大冒險!!　極速快艇
等15篇國外HOT GAME特報

ゲームFOCUS

EVE～burst error～　Nails
RK ～リバーシブル　カルテ～
Collect　X-change　朱鷺色の楽園
Virtual DOTE Quest　Rabid Helix
さよならの向こう側　誓いのESSENCE
Highschool Terra Story

封面大賞

超時空英雄傳說2 北方密使

攻城略地

暗黑破壞神：煉獄之火完全解析
黑暗王座二：命運守護神完全攻略
世紀帝國戰術指導
校園純情派 卒業戀愛篇戀愛指引

秘技偵蒐營

雷神之鎚II 超完整秘技　喋血街頭(Postal) 完整秘技
世紀帝國 秘技補遺　殺無赦 勝利秘技
橫掃千軍選所有關卡　NBA Live '98秘密隊伍密技
古墓奇兵2 跳關秘技
暗黑破壞神－煉獄之火隱藏秘技
魔界屠殺令 魔法增強法

唯GAME論

世紀帝國　煉獄之火　異塵餘生　RIVEN:THE SEQUEL TO MYST
黑暗帝國　VR青少棒揚威記　軒轅聖戰錄　魔界屠殺令　銀翼傳承
等16篇精彩評析

光碟提供

捍衛雄鷹4.0、Die by the Sword、98' NCAA 國際足球、炎龍騎士團外傳:風之紋章等16款精彩試玩遊戲及Eudora 4.0、ACDSee 2.22等超值實用軟體

特別報導

兩年後的3D科技提早現身！
全世界最大的電動遊樂場－SEGA GameWorks

全球華人電腦門市・7-ELEVEn便利超商・書局均售 台灣NT$199 香港HK$65 馬來西亞RM$25 加拿大CAD$18 美國US$12

Printed in Taiwan

●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：宇峻科技

●1995年元月領先發行
●勁爆試玩．精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈

●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

第106期

辣片追緝令

紅樓夢之十二金釵 …… 24
封神演義 …… 26
花木蘭 …… 28
城市獵人 …… 30
失落的大地 …… 31
少女魔法師2 …… 32
頑劣家族之搶錢任務 …… 34
曼島機車賽之急速摩輪 …… 36
音速小子3D風暴 …… 37
劍俠情緣 …… 38
火狐狸～世界追緝者 …… 39
水滸英雄～火之魂 …… 40
人間道之少年燕赤霞 …… 41
超級大戰略III …… 42
新英雄傳說 …… 44
星月奇緣 …… 46
戀愛物語外傳 …… 47
新世紀福音戰士 …… 48
EQ大富翁 …… 50

NEW GAMES STATION

F1雷霆賽車 …… 64
奇異世界　阿比逃亡記 …… 66
旭日東昇 …… 68
帝國聖戰 …… 69
獵殺鐵甲兵 …… 70
原罪 …… 71
最後解放之戰槌史詩40,000 …… 72
旅人計劃三：時空傳說 …… 73
惑星帝國 …… 74
德西莫菲：監督人 …… 75
星艦迷航記：聯邦的誕生 …… 76
飆族剋星 …… 77
妮姬發哥大冒險II …… 78
極速快艇 …… 79
終結狂飆 …… 80

攻城略地

暗黑破壞神：煉獄之火完全解析 …… 184
黑暗王座二：命運守護神完全攻略（上） …… 192
世紀帝國戰術指導 …… 208
校園純情派
卒業戀愛篇戀愛指引 …… 216

喋血街頭

GO POSTAL!!!

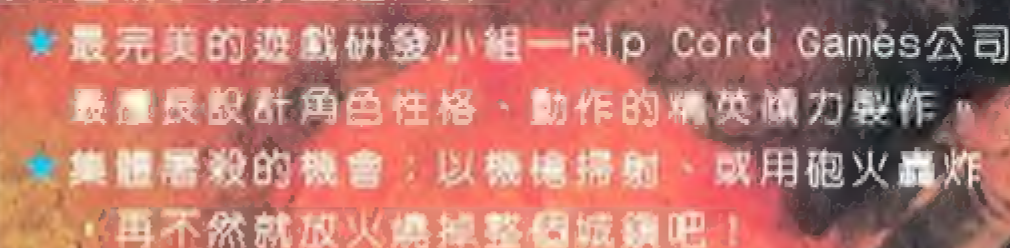
在這裡，策略是關鍵。

17個殺戮現場，

管你用機槍掃射、用炸彈爆破...

儘管去闖出你的路來吧！

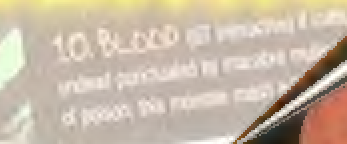
Conspiracy or Insani



- 最最殘忍的射擊／策略遊戲。在你瞄準敵人的同時，別忘了看一看自己的肩上，也許子彈正...
- 受害者的反應空前寫實，求饒的哀號和驚叫聲讓你顫慄到最高點！
- 真實的3D角色，精美的2D背景，獨特的X光系統。
- 多人網路連線遊戲，可透過modem，LAN或Internet讓15位殺手與你血腥共舞。
- 最完美的遊戲研發小組—Rip Cord Games公司最擅長設計角色性格、動作的精英傾力製作。
- 集體屠殺的機會：以機槍掃射、或用砲火轟炸，再不然就放火燒掉整個城鎮吧！

Top 10 Games From the Dark Side

4. POSTAL



「徹底地無法抗拒」

-PC GAMES雜誌-

甫上市即榮登美國CGW雜誌
暗黑類節目排行榜第四名！

歐樂影視國際股份有限公司
TEL:(02)2351-3291 http://www.all-luck.com
地址:台北市永康街23巷23-1號

Panasonic Interactive Media

1997 ★12／20

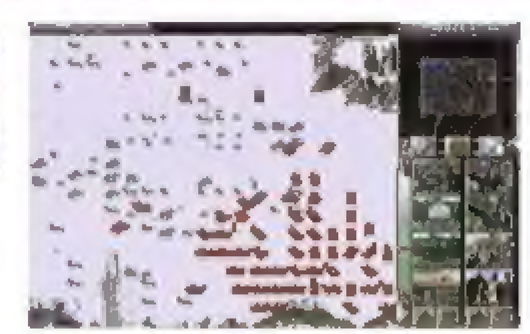
目錄

140 封面大賞

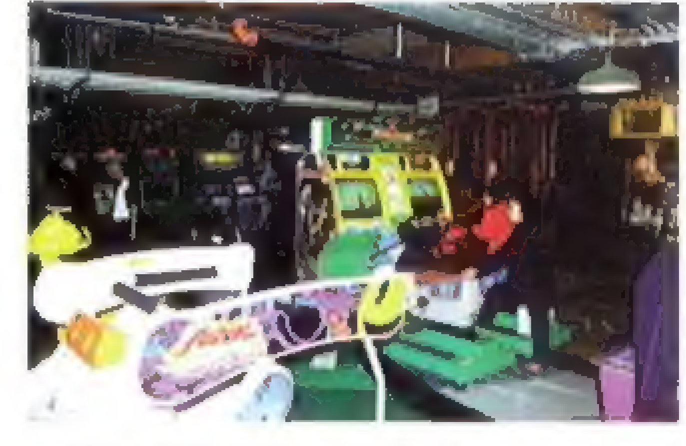
超時空英雄傳說2
~北方密使

143 專題企劃

●97年度風雲遊戲



154 特別報導



●兩年後的3D科技提早曝光!

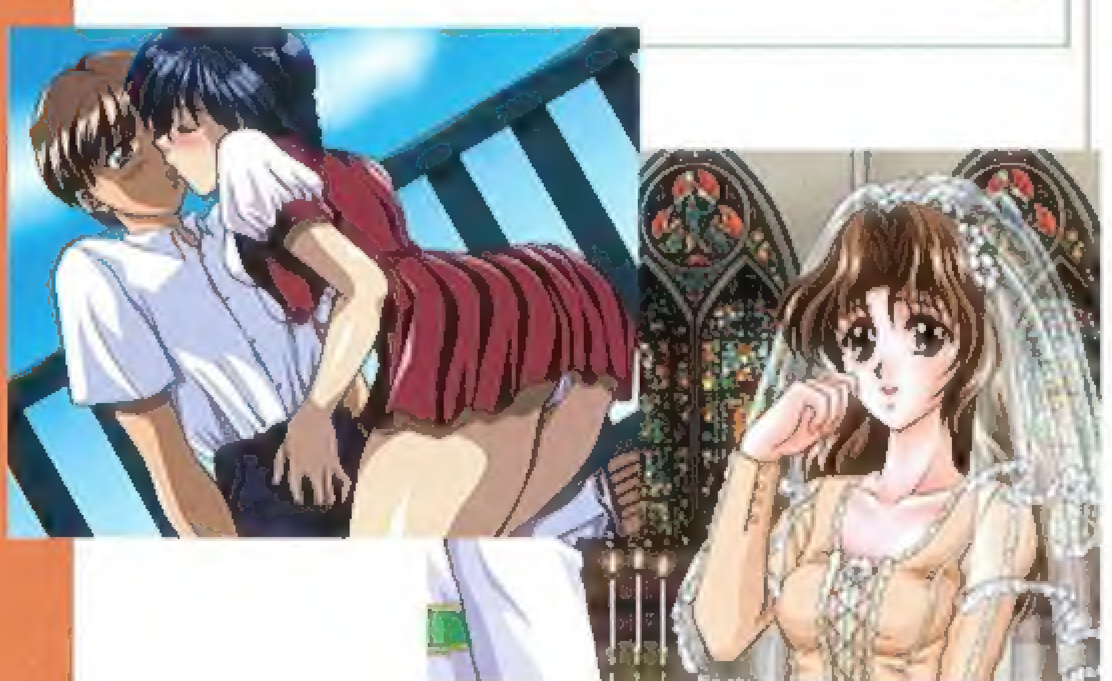
326 網路夜未眠

唯GAME論

世紀帝國……246
煉獄之火……248
異塵餘生……250
RIVEN:THE SEQUEL TO MYST……252
星際神鷹……254
火爆鄉巴佬……256
STAR TREK BORG……258
黑暗帝國……260
鬥龍骰……262
VR青少棒揚威記……264
軒轅聖戰錄……266
魔界屠殺令……268
銀翼傳承……270
鐵人47……272
先進雄鷹……274
痞子英雄……276

ゲームFOCUS

EVE~burst error~……101
Nails……104
RK~リバーシブル　かルテ~……106
Collect……108
X-change……110
朱鷺色の末裔……112
Virtual DOTE Quest……114
Rabid Helix……116
さよならの向こう側……118
誓いの ESSENCE……120
Highschool Terra Story……122



其他專欄

●編輯手札……9
●非常爬行榜……18
●新片觀測站……21
●遊戲便利屋……136
●祕技偵蒐營……224
●遊戲私房話……278
●軟糖報報……300
●MegaDisc小棧（光碟遊戲指引）332
●Q來A去……334
●軟硬共和國……336
●劃撥單＆回函……341

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

攻殼總司令
ATT-003
日本の新即時戰略哲學
>> 國際中文版限量發售 <<
*親和友善語音和圖文介面,國際中文版本,讓您簡單輕易的玩上手!
*獨一無二的眞實設計,由"士兵進入機甲內駕駛"指揮作戰,擬眞多樣的機械設計*主角專機可行徒步戰,更可飛天進行制空戰!
*可8人多種網路連線集團對戰,玩家的您需要的是"眞實敵手"!
*不用採礦和砍樹了,採獨特的"能源站後勤補給"資源系統,更具戰術的多變性.
多樣武器系統
紮實精緻的3D
雷射爆裂刀~喔!
能源補給站!
徒步&制空戰
PC CD-ROM
Windows 95
支援多人連線
8
即時戰略
熱烈發售中
AngelFish
臺灣彩意國際有限公司
ANGELFISH INTERNATION CO., LTD.
軟體世界
智冠科技股份有限公司
Tel:(02)788-0988
(04)202-0870
(07)815-0988 250*251

廣告索引

歐樂影視……………………封面裡、1、3
啓亨………………………………………封底
梵太師………… 封底裡、362-368
彩意國際……………………………………5
富爾特……………………………………7
第三波……………………………10-17

廣告特區

第三波……………………………廣特1-16

富峰群……………………………52-59
協和影視…………………………60-61
英特衛多媒體……………………62-63
華義國際…………………………81-100
正先……………………………124-125
立體派…………………………126-127
日商帝技………………………128-130
旭甫……………………………………131
彩虹高科技……………………132-135
奧汀資訊………………………168-169
美商藝電………………………170-171
漢堂資訊………………………172-173
全崴資訊………………………174-175
智冠科技……………… 176-183、拉頁
……………………………310-319、345-353
泰騰資訊………………………228-230
仕積資訊………………………231-233
弘煜資訊………………………234-236
憶弘國際………………………237-239
宇峻科技……………………………240
大宇資訊………………………241-245
天堂鳥資訊……280-285、354-359
精訊資訊………………………286-287
光譜資訊………………………288-291
松崗電腦………………………292-295
旭光資訊………………………296-297
捷友資訊……………………………298
安峻科技……………………………319
亞洲軟體………………………320-321
鼎昌實業………………………322-323
力藝資訊………………………324-325
歡樂盒…………………………360-361

發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang, Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯　李初陽　Marten A. Lee, Editor-in-Chief　chief@swm.com.tw
總編助理　李麗月　Lyllian Lee,Secretary
主　編　鍾文慶　Jacky Chung, Managing Editor　editor@swm.com.tw
企劃編輯　李永治　Dragon Lee, Project Editor　dragon@swm.com.tw
採訪編輯　葛文怡　Sharon Ger, Reporting Editor　sharon@swm.com.tw
文字編輯　范家珍　Serena Fan, Editor　serena@swm.com.tw
文字編輯　李靜芳　Jessica Lee, Editor　jessica@swm.com.tw
技術編輯　歐宗廷　Richard Oo, Technical Editor　swmcd3@swm.com.tw
程式總監　石志清　Roger Shih, Programmer　roger214@ms9.hinet.net
網頁編輯　王惠萍　Bella Wang,Web Editor　webmaster@swm.com.tw
美術主編　郭美玲　May Ling Kuo, Art Director　art@swm.com.tw
美術編輯　葉秀娟　Bany Yeh, Art Editor
美術編輯　呂淑瑛　Clare Lu, Art Editor
打字排版　伍美蓉　Irene Wu, Assistant Art Editor

廣告部　ADVERTISING

廣告主任　曾玉琴　Cathy Tseng, Advertising Supervisor　advertise@swm.com.tw
廣告企劃　陳禮英　Peggy Chan, Advertising Specialist
廣告專線　886-7-8151063

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、莊振宇、吳建煌
特約作家　葉明璋、何　布、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、黃振倫、林家弘、張世松、徐政業、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇建、朱原弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻爾、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家愷、劉建台、陳志明、劉建良、宋明義、朱允中

出　版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電　話　886-7-8150988轉223、224　　傳　真　886-7-8151064
地　址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw　　全球資訊網　http://www.swm.com.tw

訂閱服務　Order & Service

訂戶服務　886-7-8150988轉263
劃撥帳戶　謝明奇　　劃撥帳號　40423740
訂閱價目　(一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400　　歐洲NT$5700

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　秋雨印刷股份有限公司　台南市中華西路一段77號
TEL：886-6-2613121　FAX：886-6-2638307

國內行銷業務　DOMESTIC CIRCULATION

長欣文化事業有限公司　台北市建國北路二段151巷18號
TEL：886-2-25035334　FAX：886-2-25044222
台灣南區　Southern Taiwan　高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
TEL：886-7-8150988轉250、251　FAX：886-7-8151015
台灣中區　Central Taiwan　台中市忠明路464巷5號1F
TEL：886-4-2020870　FAX：886-4-2060610
台灣北區　Northern Taiwan　台北市南港路二段99-10號1F
TEL：886-2-27889188　FAX：886-2-27889295

海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

香港　Hong Kong　香港九龍深水涉海壇街163號銀海大廈1F B.C室
TEL：852-7292781　FAX：852-7280999
星馬　Malaysia　8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730　FAX：60-3-333-0731
澳門　Macow
電腦時代(澳門)公司　Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下AE舖
TEL/FAX：852-528494　24H BBS：852-528476
美國　U.S.A　9080 Telstar Ave.Ste.304 EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL：(626)2882177　FAX：(626)2888453
E-mail：willy@loop.com
加拿大　CANADA　2221 West Broadway Vancouver B.C.V6K 2E4 CANADA
TEL：(604)737-9918　FAX：(604)737-9928
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca
業務專線：(604)737-9918

贈獎活動中獎名單公佈

■般若魔界10月＆11月廣告命名活動中獎名單

特別創意獎共15位

陳怡如（台北市）、洪翠櫻（高雄縣）、柯君達（高雄市）、楊旭震（台北市）、江拓伸（台北縣）、余俊憲（雲林縣）、黃志長（台北縣）、高竹嵐（台北市）、劉　雲（高雄縣）、郭奐里（台中市）、李萬居（台北市）、周士豪（台中市）、陳正峰（台北市）、楊代俊（台南縣）、Shihyin Chen（加拿大）

■105期7-11活動中獎名單

●台南市	張閔翔	●台北縣	邱建鈞	●台南市	黃博源
●桃園市	趙英治	●高雄市	吳剛弦	●台北縣	陳虹羊
●台北縣	林正平	●台北縣	江聖龍	●彰化縣	蕭程元
●台中縣	高銘佐	●桃園縣	黃千上	●台北縣	林彥志
●台南市	林廷憲	●南投縣	王煉富	●台中縣	張嘉豪
●台北縣	曾竣志	●台北縣	林嘉洲	●高雄市	余新健
●桃園縣	張俊傑	●台北市	莊斯琪	●新竹市	郭泰言
●台南縣	施榮福	●雲林縣	吳昆修	●桃園縣	林政達
●台中市	陳榮崇	●台南市	許良宇	●桃園縣	劉玉萍
●桃園市	詹勳郁	●台北縣	吳信賢	●鳳山市	陳淑君

★以上中獎者可獲得由智冠科技提供的"天龍八部"遊戲一套

■105期讀者票選中獎名單

高雄市◆潘冠中	台北縣◆梁育齊	台南市◆徐聖哲	台中縣◆鄭安偉
高雄市◆黃宗樑	桃園縣◆呂家麒	嘉義縣◆莊靖薇	台北市◆李　榮
桃園縣◆劉古兒	台北市◆蔡昇甫	花蓮市◆倪德文	台南縣◆林子傑
台中市◆張鴻人	南投縣◆陳東裕	台北縣◆傅廣全	台北縣◆林本盛
高雄市◆張智淳	台北市◆卓雨陞	高雄縣◆柏心韻	台中市◆李大慶

★以上讀者可得到一套由智冠科技出版之遊戲軟體，得獎者請於次月雜誌出刊前與編輯部聯絡：本期另外抽出90名幸運讀者，可獲贈由頂尖拍檔所提供的『網際字典快手』光碟一片，由於名額眾多、篇幅有限，故採直接郵寄方式，

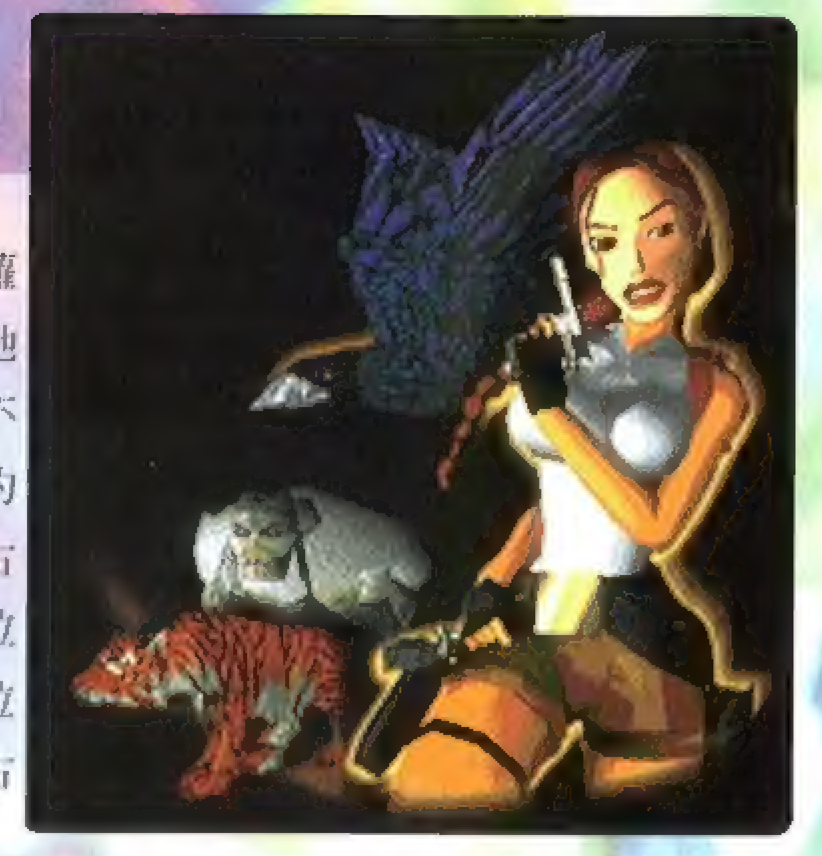
刊誤更正

■105期之"網路夜未眠"與"軟硬共和國"之文章刊載，
因編輯疏失，導致內容與104期相同。本期除補刊105期未刊登之文章外，並加新的文章內容。對於此一疏失編輯部深感抱歉，如有造成讀者閱讀上之困擾，請多包涵。

■105期"軟糖報報"所刊載之立體影像派科技專訪一文，
於P291處所刊載之圖片，並非"歡樂大航海"遊戲內容圖片，在此感謝立體影像派科技來函指正。

與編輯部聯絡の方法

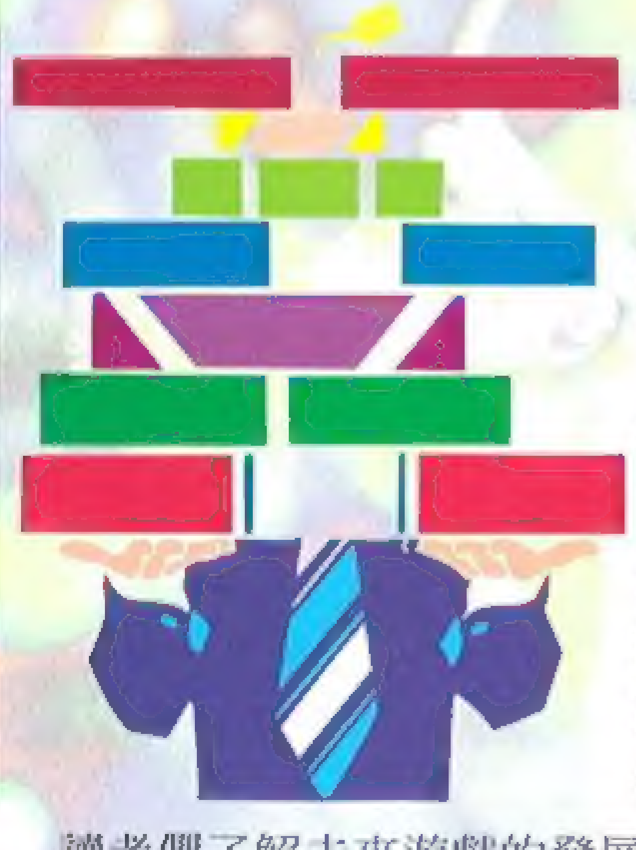
◎電話：866-7-8150988轉223、224
◎傳真：886-7-8151064
◎投稿信箱：高雄郵政18-69號信箱
◎E-mail:editor@swm.com.tw
◎全球資訊網：http://www.swm.com.tw/



提到古墓奇兵中那位身手矯捷的美女－蘿拉，相信玩家應該都不陌生才對，稱她爲PC電玩史上最受歡迎的女主角，可一點都不爲過。如果今年讀者在逛資訊展時有留意的話，應該可以發現她的芳蹤。原來代理發行古墓奇兵2的第三波，特別安排了二位眞人版蘿拉爲其軟體宣傳造勢，750CC的重型機車配上兩位七分相似的眞人蘿拉成了會場的焦點，更爲古墓奇兵2帶來不錯的銷售成績。

其實找眞人扮演遊戲中人物，在日本或美國早已司空見慣。如果各位有幸前往日本或美國參觀遊戲方面的展覽，一定會對他們在會場佈置與產品推廣上所花的心思感到訝異。其中常見的即是請眞人扮演遊戲中知名角色，再搭配各種活動，別出心裁所設計出的佈置與活動，讓參觀者在視覺上達到愉悅的享受。

反觀國內的展覽，無不以銷售爲目的，整個會場充斥的除了叫賣聲之外，就是成堆的宣傳單、報價單。更誇張的是展覽名爲資訊月展，但會場中四處皆有與資訊扯不上干係的攤位（雷射筆跟資訊扯的上關係嗎？），而場外更有成堆的大補帖攤位，肆無忌憚地販賣各種盜版與色情軟體。



可笑的是，此種現像似乎與資訊展扯上一段蠻久遠的關係囉！而就本人的觀察，現像的持續已成定局，且有越來越糟、越來越亂的傾向，看來資訊月展遲早要改名成資訊商展。

1997年已經結束，98年開春的第一期，編輯部特地從去年推出的眾多遊戲中，以類型分類方式，挑選出各類型最受歡迎的遊戲，撰寫一篇『1997年風雲遊戲特集』的經典回顧。從這些遊戲的回顧中，我們將可以看到這些遊戲受歡迎的原因，同時藉著本篇的撰述也能讓讀者們了解未來遊戲的發展方向。文章集眾位作家之大成，您非看不可。

年關將近，每年到這個時候一定要向讀者請安拜個年，感謝大家一整年的支持與關懷，最後僅代表雜誌社全體同仁，向每一位支持軟體世界雜誌的朋友說聲“謝謝”，我們明年見！

戊寅虎年　諸運亨通

鍾文慶

著作權所有★侵權必究
代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw
企劃開發
昱泉國際股份有限公司
http://www.interserv.com.tw
INTERSERV MULTI-MEDIA
代理發行・生產製造
第3波

沸騰的血液

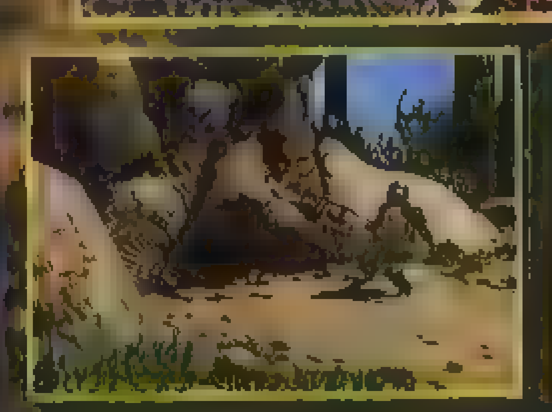
讓你殺紅了眼

你敢說你不是魔？

700多組前所未見的3D瑰麗場景，50多段詭譎魅炫的全程動畫上天下海，絢爛壯麗，令人如臨魔界
與數十種大小不同，功力各異的兇猛鬼怪搏鬥，爭奪寶物，鬥智，鬥力，殺機重重唯有克服內心的恐懼，才能超越層層障礙，您將毫無喘息的機會
每個角色皆有獨具風格的動作設計，除上砍，下擋，左右閃弓之外更有必殺技之設定，感受極炫極險的殺戮美學
國內空前，兼洪，過癮的情節設計，耐玩性絕佳，讓你沈醉在斬妖除魔的殺戮快感中多重混音臨場效果，令你不由自主魔由心生
『般若魔界』
炮聲響連環送，即日起開始引爆！
CHA CHA 50
酷炫機車尋找主人！
凡購買"般若魔界"的玩家，均可參加抽獎！
心動就得馬上行動！晚來機車就開走啦！
獎品有：
一、三陽恰恰機車一台
二、半年份的軟體世界30名
三、Play Station一台
四、網路帳號40小時等大獎

般若魔界
YAMARAJA

WESTWOOD金牌小組1997超重量級即時RPG遊戲



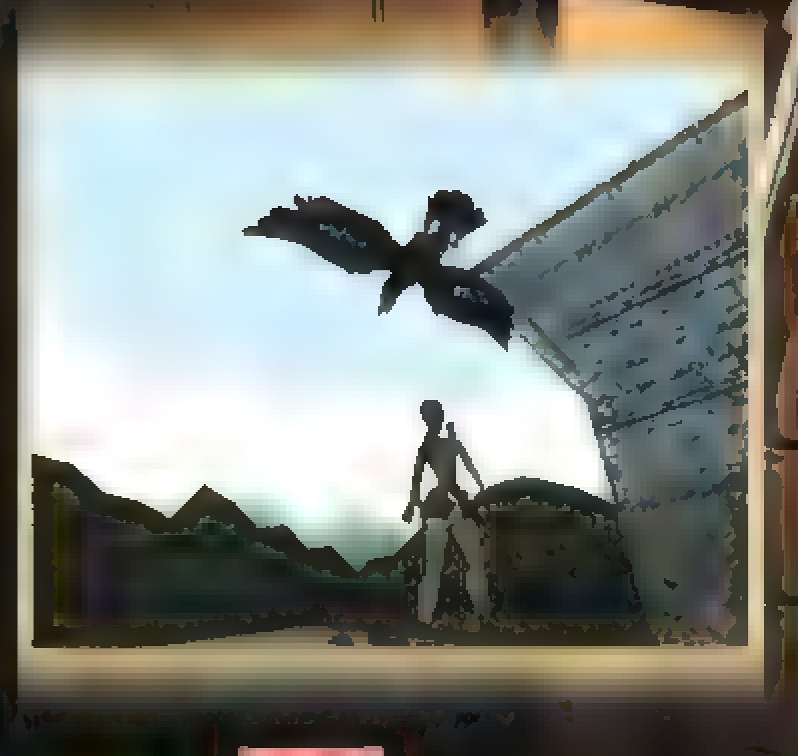
黑暗王座II

Westwood

第3波文化事業股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw

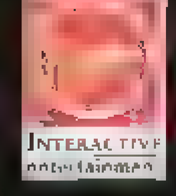
TOMB
RAIDER II
古墓奇兵 II

STARRING
LARA
CROFT



第3波文化事業股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw

ELEVEN



EIDOS
CORE

黃金傳奇
中文版
TREASURE HUNTER
引導您潛入深邃的海底
尋找埋藏在粼粼的水波之下的秘密
你消失了很長一段時間之後，回到了故鄉克里克，這是一個座落在美國東岸的小村莊，小時候你常在這裡渡假，你的叔叔塔克，一名退休的尋寶探險家，居住在這座村莊中，他要求你接管這項事業，任務就是找到沈船的殘骸，並打撈其中深藏的秘密寶藏，藉此所賺得的金錢將幫助塔克叔叔完成他長久以來的夢想：建立一座讓克里克引以為傲的海洋博物館。
這是個3D虛擬實境的世界，在塞維爾的圖書館中探索神秘的檔案室；進入建有碉堡的修道院，與教會的騎士首領會面；解開海盜黑骨的受害者其陰魂作祟下所衍生的複雜謎團。
包含了5個神秘事件，從一艘西班牙帆船「聖安東尼奧」號開始，到一艘美國的定期蒸汽船「南方之星」號為止，為了將船上珍貴無比的考古寶藏從水底墳墓拯救出來，您必須設法找到這五艘沈船的殘骸。
充滿寶貴的文化資產，遊戲之中搜集了22段紀錄片，包括重大的地理發現、海盜的歷史、馬爾他教會的早期生活及奮鬥經過、鯊魚的食性、蒸汽船的沿革……等等。
精緻的畫片，曲折的劇情，加上完全中文化的訊息……，喜愛冒險的玩家，絕對不可錯過！準備好享受一趟印第安瓊斯的探險冒險吧！
CRYO
Copyright © 97
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
MICROFOLIES EDITIONS
CLUB D'INVESTISSEMENT MEDIA
第3波

MILESTONE
INTERACTIVE
entertainment

JSF

飛行模擬遊戲專家
第三波文化事業1998年強力推薦

雷神戰機

直接支援3DFx Voodoo加速晶片與Direct 3D圖形效果
產品內附150頁中文手冊讓您更能輕鬆上手

第3波文化事業股份有限公司

EIDOS

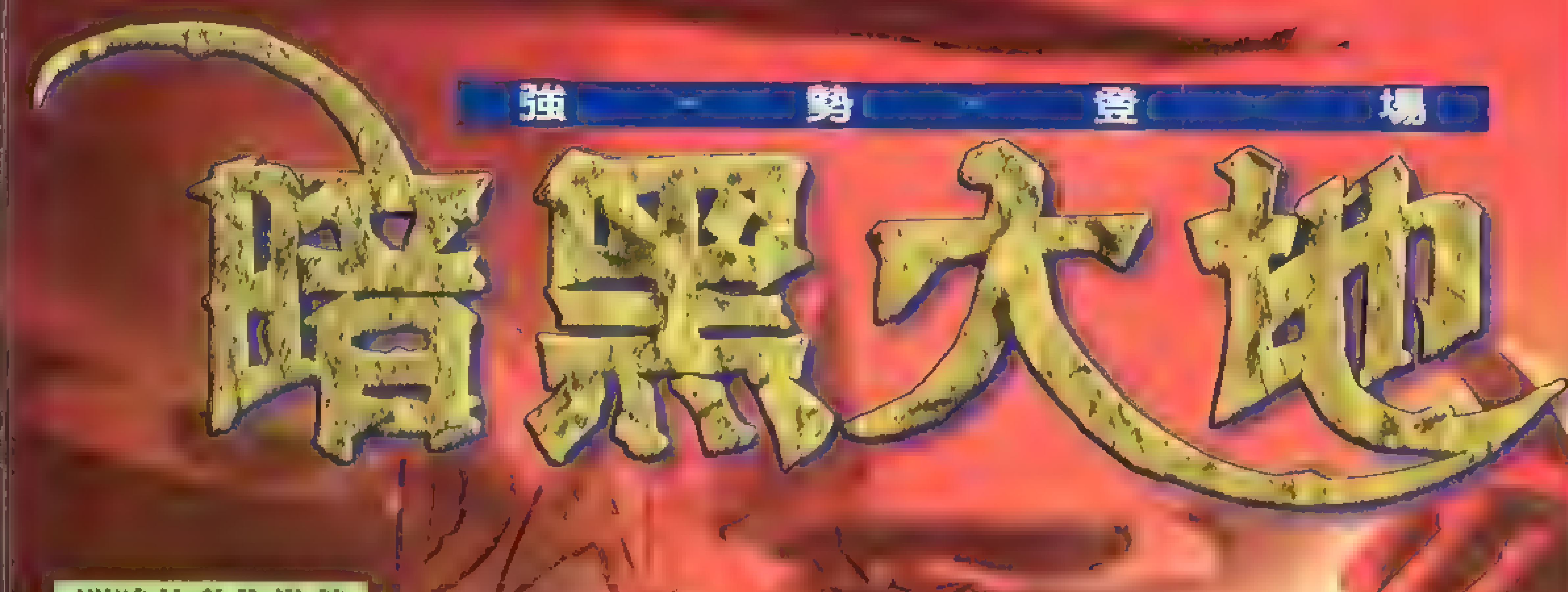
to reality

他，留著一撮長辮子
他，能跑能跳，能潛水會飛行
他，善用武器，能打能鬥
他，擁有法力，還會分身術

他是誰？是何方人物？
能拯救這個夢中世界嗎？

飛行
魔法
武器…
打鬥…

系統需求：Windows 95 or DOS，Pentium 90以上，16MB RAM、四倍速光碟，可選擇使用3Dfx加速卡


強 勢 登 場
暗黑大地

kalisto

Westwood 金牌小組繼紅色警戒、黑暗王座2後再度推出全新
3D即時冒險四片光碟超大容量動作遊戲，內附完整中文手冊
第三波及Virgin聯手推薦1998年全國近20萬玩家們絕對不可錯過的好遊戲

INTERACTIVE entertainment
Westwood
www.westwood.com
台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw

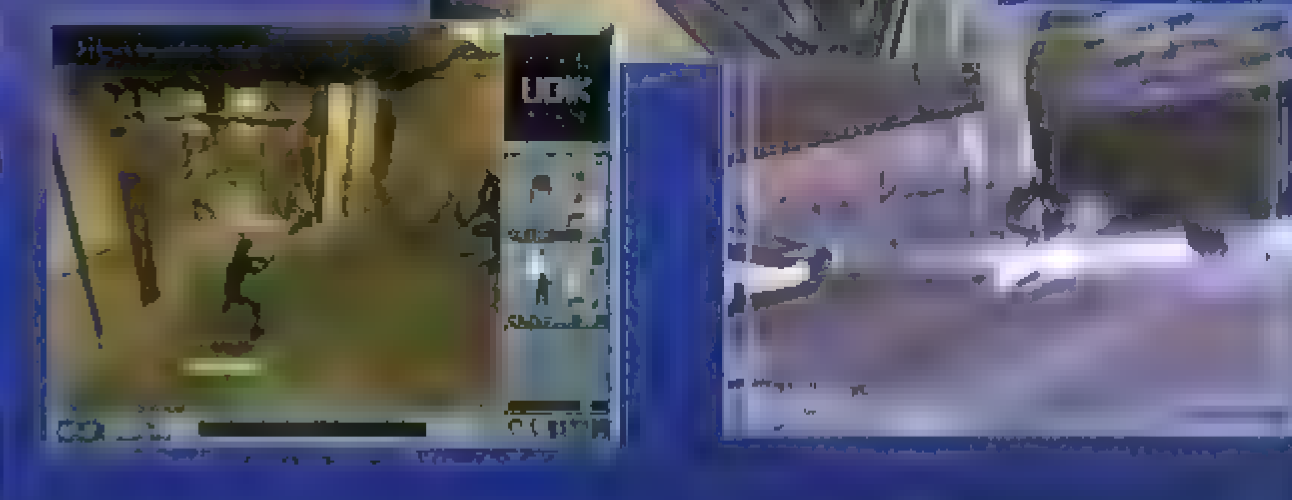
龍劍客 II
龍人之心
中文版
封為龍劍客
超真實的王國中
B314.B316.B413.B415
資訊月台北世貿館參展攤位
CRYO

還在觀望嗎？觀望別人玩三國志V嗎？
還在等待嗎？等待有免錢好康的從天而降嗎？
還捨不得為自己買一套嗎？
別再猶豫、別再委屈自己了，
告訴你5個現在的理由：
自即日起至87年2月28日止
(以郵戳為憑)。
1
現在買三國志V系列　三國志V、三國志V威力加強版、三國志V+威力加強版(中文視窗版)任一套，
得三國志VI (日文原版)或三國志VI紀念T恤！日後還可以優惠價升級為中文版喔！
可同時享受三國志V、三國志VI (日文原版)、三國志VI (中文版)三套軟體，還猶豫什麼？
2
即時戰略不是唯一的選擇
為贏得一場戰爭，慌忙得按壞了滑鼠、傷了眼睛，你是否有些緊張過度？想仔仔細細、
老謀深算的打他一場道地的策略戰嗎？老牌老字號的「三國志V」是你最佳的選擇
3
等待領導人
倉皇的年代、紛爭的亂世，百姓要的不是善戰的英雄，而是能引領他們走向太平的傑出領導人。是你？不是你？試試便知
4
不需要國統會，更不用全民公投。什麼時候統一？
眾將官聽你號令，你決定就是了！
5
棄暗投明吧
的時候了。趁此特惠良機，買套正版給自己吧！
三國志V
威力加強版
三國志V
威力加強版
KOEI
三國志V
KOEI
台灣區獨家代理商
台北市 FAX (02)87805656
http://www.acertwo.com.tw
參加辦法
獎品內容
三國志VI (日文原版) 100套
三國志VI紀念T恤 300件

您想不想染指日本國土
信長之野望
TM
將星録
廣邀普天下的中華將士們，
一同來征服日本
新年
獻禮
第3波文化事業股份有限公司
KOEI

諜報特勤組

UBIK



的火力強大的武器及110種超自然多變的原力

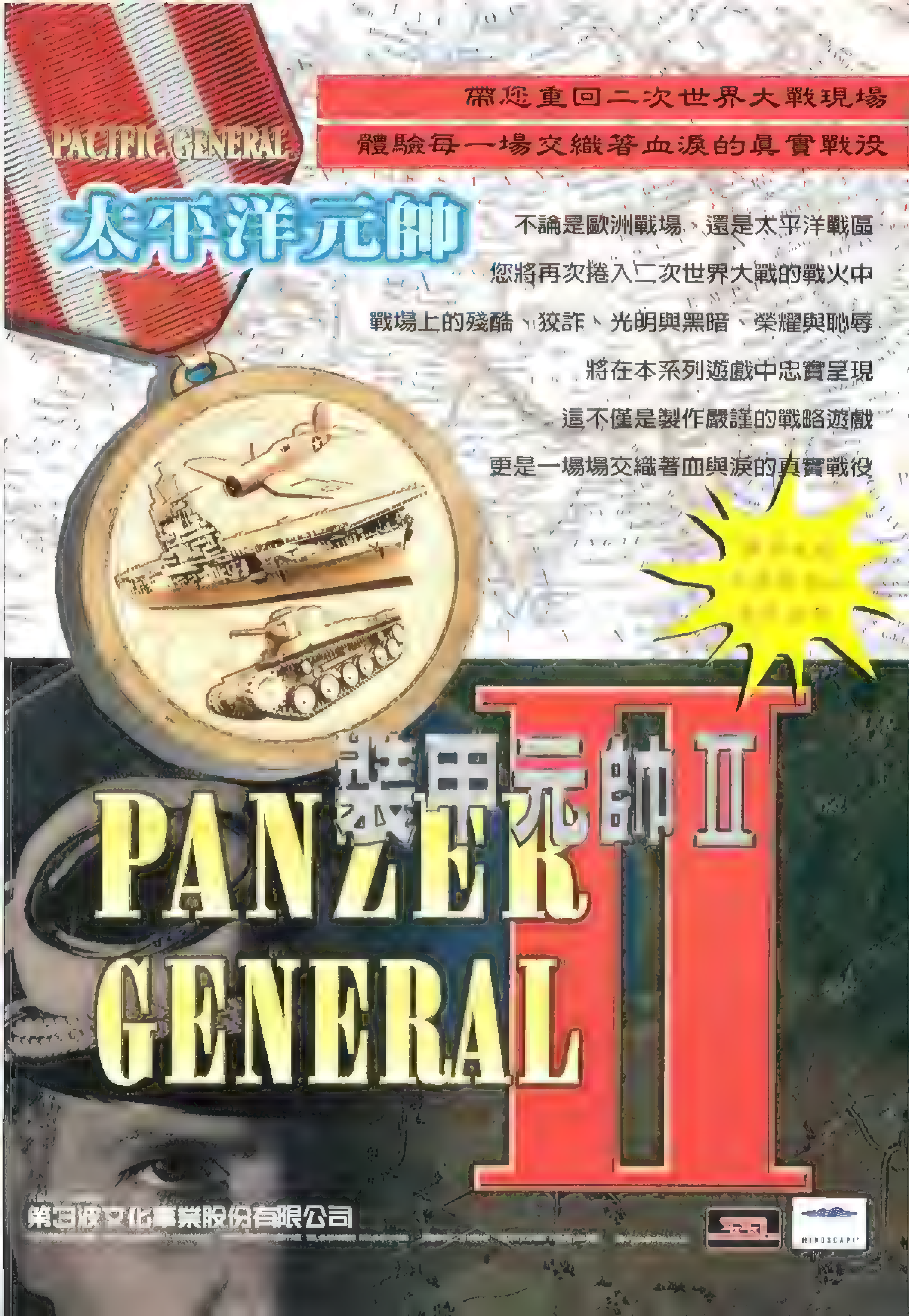
個組員達成任務

獨偵察，靈活運用每的組員的專長

代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

http:// www.acertwp.com.tw



帶您重回二次世界大戰現場
體驗每一場交織著血淚的真實戰役
PACIFIC GENERAL
太平洋元帥
不論是歐洲戰場、還是太平洋戰區
您將再次捲入二次世界大戰的戰火中
戰場上的殘酷、狡詐、光明與黑暗、榮耀與恥辱
將在本系列遊戲中忠實呈現
這不僅是製作嚴謹的戰略遊戲
更是一場場交織著血與淚的真實戰役
裝甲元帥II
PANZER GENERAL II
第三波文化事業股份有限公司

軍刀英雄：創造歷史，或是變成歷史！

您是軍刀式戰機的飛行員，正在米格機群中穿梭。突然，一架米格-15從雲端竄出，進入您的視野。您立刻按下扳機，試圖將所有的東西擊落，巨大的火球在您眼前爆裂開來，金屬碎片散了一地。好一陣子，您才回過神來，在您的眼角餘光處突然出現另一架米格機。您聽到隆隆的槍聲響起，子彈從您的機身邊呼嘯而過。這時候，您才意識到，此刻將會造成兩種不同的歷史結局：軍刀英雄，或是一團火球。您將會成為哪一種？

究極・格鬥技
STREET FIGHTER™
ZERO
快打旋風
ZERO版
ELEVEN
代理發行、生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX.(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL.(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有
Designed for
Microsoft®
Windows®95
CAPCOM

非常吧排行榜

統計日期：12月20日～1月10日

資料來源：軟體世界雜誌第105期選票

綜合票選

1 金庸群俠傳

●智冠科技 ●角色扮演

加權平均數：242.0

1 古墓奇兵II

●第三波 ●動作冒險

加權平均數：242.0

3 終極動員令之紅色警戒

●第三波 ●即時戰略

加權平均數：236.8

古墓奇兵II

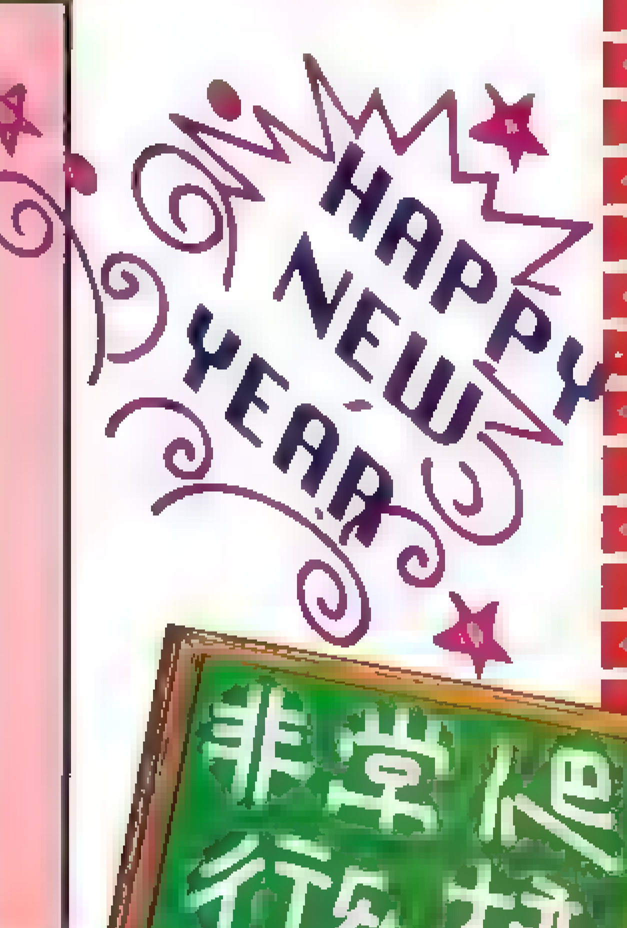
哈！沒想到息影了一年多，再復出時竟是這般光彩！可見我這位動作派的女明星"蘿拉"，可不是蓋的，若是舉辦美女票選的話，憑我"一級棒ㄋㄟ"的身材，肯定風靡全球，早就成爲男孩夜裡的夢中情人了！好了，廢話不多說，現在要來發表一下得獎感言，順便趁機推銷一下我自己…。是這樣的啦，在古墓Ⅱ中，本人除了承續上一集原有的傲人本領外，還新增了些栩栩如生的肢體動作喔，還有、還有…不少新的武器可以使用，而這回的敵人啊，可都不是等閒的人物，最重要的是片頭的動畫可是關係著我拿回匕首的線索，玩家可得仔細看喔！

非常銷售

排名	遊戲名稱	上回排名	代理	類型	數量
1	古墓奇兵Ⅱ	新登場	第三波	動作冒險	575
2	NBA Live 98 勁爆美國職籃	上回 8	美商藝電	運動	530
3	神鵰俠侶	新登場	智冠科技	角色扮演	524
4	紅色警戒之絕地逢生	上回 5	第三波	即時戰略	506
5	金庸群俠傳	上回 12	智冠科技	角色扮演	470
6	終極動員令之紅色警戒	上回 4	第三波	即時戰略	457
7	神奇傳說～時空道標	新登場	常技爺如	角色扮演	372
8	VR 青少棒揚威記	上回 6	光譜	運動	370
9	霹靂幽靈箭	上回 13	智冠科技	角色扮演	364
10	軒轅聖戰錄	新登場	智冠科技	策略角色扮演	346
11	暗黑破壞神～煉獄之火	新登場	松崗	戰略角色扮演	339
12	仙劍奇俠傳 WIN95 版	上回 7	大宇資訊	角色扮演	326
13	橫掃千軍	上回 10	美商新美	即時戰略	282
14	仙劍奇俠傳	新登場	大宇資訊	角色扮演	273
15	邪神	新登場	天堂鳥	角色扮演	202

特別感謝本月參與銷售排行的全省 50 家經銷商

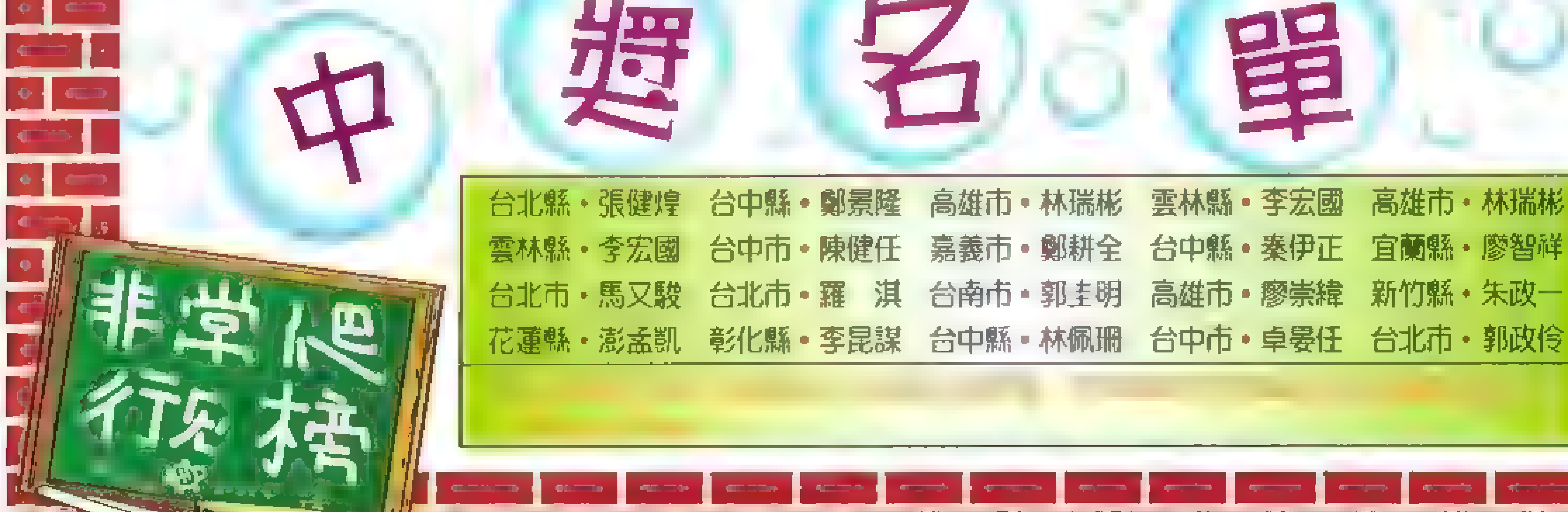
[illegible]



非常期待・非常讀者

名次	遊戲名稱	票數	上回	公司	類型	滿意度
1	仙劍奇俠傳Ⅱ	229	上回1	大宇資訊	角色扮演	99.7%
2	太空戰士Ⅶ	184	上回2	未定	角色扮演	98.4%
3	阿貓阿狗	98	上回4	大宇資訊	角色扮演	95.6%
4	三國志Ⅵ	91	上回3	第三波	歷史模擬	94.6%
5	炎龍騎士團外傳～風之紋章	67	上回4	漢堂資訊	戰略角色扮演	94.5%
6	大富翁Ⅳ	43	上回14	大宇資訊	益智	96.5%
7	神鵰俠侶Ⅱ	40	上回7	智冠科技	角色扮演	96.7%
7	中華職棒Ⅲ	40	上回9	智冠科技	運動	94.3%
9	戀愛物語外傳	39	上回15	華義國際	養成	97.2%
10	同級生Ⅲ	37	上回6	歡樂盒	文字冒險	93.3%
11	超時空英雄傳說Ⅱ～北方密使	35	上回10	宇峻科技	角色扮演	95.9%
12	紅樓夢之十二金釵	31	新登場	智冠科技	冒險養成	98.4%
13	封神演義	22	新登場	智冠科技	動作角色扮演	96.1%
13	模擬首都	22	上回11	智冠科技	模擬	96.3%
15	終極動員令Ⅱ	17	新登場	第三波	即時戰略	95.1%

名次	遊戲名稱	票數	上回	公司	類型	滿意度
1	仙劍奇俠傳	378	上回1	大宇資訊	角色扮演	96.3%
2	金庸群俠傳	90	上回9	智冠科技	角色扮演	94.3%
2	終極動員令之紅色警戒	90	上回7	第三波	即時戰略	94.3%
4	俠客英雄傳Ⅲ	66	上回6	精訊資訊	角色扮演	92.1%
4	暗黑破壞神	66	上回3	松崗電腦	戰略角色扮演	96.6%
6	神奇傳說～時空道標	50	上回4	帝技爺姐	角色扮演	96.2%
7	神鵰俠侶	42	上回5	智冠科技	角色扮演	95.3%
8	超時空英雄傳說～復仇魔神	39	上回2	宇峻科技	角色扮演	96.1%
9	軒轅聖戰錄	35	上回8	智冠科技	策略角色扮演	92.4%
10	霹靂幽靈箭	30	上回14	智冠科技	角色扮演	95.4%
11	三國志Ⅴ	29	上回10	第三波	歷史模擬	94.3%
12	橫掃千軍	21	新登場	美商新美	即時戰略	95.7%
13	地城守護者	20	上回10	美商藝電	即時策略	93.5%
13	同級生Ⅱ	20	上回13	歡樂盒	文字冒險	96.1%
13	古墓奇兵Ⅱ	20	新登場	第三波	動作冒險	97.2%



■遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；若以紫色顯示則代表發行日期與上月不同。
■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月5日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請參閱表後之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬爲每月1～10日，中旬爲11～20日，下旬爲每月21日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準。

★角色扮演（RPG）

1月9日	新．乞丐王子	WIN95	720元	全崴資訊
1月13日	新英雄系列	DOS	1200元	天堂鳥
1月中旬	幻想時空	WIN95	720元	弘煜科技
2月9日	星月奇緣	WIN95	650元	天堂鳥
2月15日	地城守護者中文版	DOS/WIN95	1280元	美商藝電
2月17日	創世紀1～11合輯	WIN95	價格未定	美商藝電
2月16日	頭號通緝犯	DOS	580元	天堂鳥
2月26日	羅德斯島戰記	WIN95	價格未定	歡樂盒
2月下旬	大逆鱗Ⅰ	WIN95	600元	俊伸
2月未定	魔日傳說	DOS	價格未定	仕積
3月2日	QQ系列水滸外傳	DOS	660元	天堂鳥
3月15日	神龍教	DOS	880元	歡樂盒
3月16日	邪霸世紀	DOS	660元	天堂鳥
3月中旬	大逆鱗Ⅱ	WIN95	800元	俊伸
3月中旬	地獄徽章	WIN95	價格未定	富峰群
3月未定	魔法門Ⅵ	WIN95	價格未定	歐樂影視

★模擬（SIM）

1月15日	瘋狂大車拼Ⅳ	WIN95	價格未定	美商藝電
1月中旬	機甲奇兵	WIN95	1250元	憶弘國際
1月中旬	空戰神兵Ⅲ	WIN95	1080元	憶弘國際
1月中旬	噴射戰鬥機Ⅲ白金版	DOS/WIN95	1200元	松崗
1月下旬	猛禽	WIN95	1200元	松崗
1月下旬	紅爵士Ⅱ	WIN95	1200元	松崗
2月下旬	Ipanzer'44	WIN95	價格未定	憶弘國際
2月未定	雷神戰機英文版	WIN95	1080元	第三波
2月未定	帝國生死鬥資料片～帝國聖戰	WIN95	840元	松崗
2月未定	無限飛行Ⅱ	WIN95	840元	松崗
3月5日	F-18 KOREA英文版	WIN95	1050元	華義國際
3月24日	F-15戰鬥機	WIN95	價格未定	美商藝電

★策略角色扮演（RSLG）

3月未定	花木蘭	DOS	價格未定	仕積

發行公司資料表：

梵太師電腦動畫
TEL:(02)2756-5833
FAX:(02)2756-5862
Web:http://www.cdsoft.net/

華義國際
TEL:(02)2581-2672
FAX:(02)2581-5072
Web:http//www.hwaei.com.tw/

安峻科技
TEL:(02)2965-1782
FAX:(02)2966-9625

歐樂影視
TEL:(02)2351-3291
FAX:(02)2351-3447
Web:http//www.all-luck.com/

立體派影像科技
TEL:(02)8780-2266
FAX:(02)8780-3370

弘煜科技
TEL:(04)2201-8369
FAX:(04)2202-2557
E-mail:funyours@ms2.hinet.net

美商藝電
TEL:(02)2747-6588
FAX:(02)2747-6312
Web:http://www.ea.com.tw/

飛拓國際
TEL:(02)2293-9072
FAX:(02)2293-9073

新片觀測站

★動作（ACT）

1月下旬	震爆實感越野賽車英文版	DOS/WIN95	1080 元	第二波
1月下旬	般若魔界	WIN95	990 元	第 波
1月下旬	飛天幽夢島 II 英文版	WIN95	990 元	第_波
1月下旬	夢幻戰士英文版	DOS/WIN95	價格未定	第三波
1月下旬	快打旋風 Zero 英文版	WIN95	1080 元	第_波
1月下旬	封神演義	WIN95	價格未定	智冠科技
1月下旬	F1雷霆賽車	WIN95	990 元	松崗
1月未定	俠客羅麥斯	WIN95	680 元	歡樂影視
2月未定	熱力飛車英文版	WIN95	840 元	第 波
2月未定	王牌情報員英文版	WIN95	840 元	第 波
3月上旬	鬥神傳 II	WIN95	880 元	俊仲
未定	東京番外地	WIN95	價格未定	鼎昌
未定	音速小子 3D 風暴	WIN95	價格未定	鼎昌
未定	熱血飛車之極速悍將	WIN95	價格未定	鼎昌
未定	極速摩輪之曼島大賽	WIN95	價格未定	鼎昌

★策略（SLG）

1月15日	杏林也瘋狂中文版	DOS/WIN95	1080 元	美商藝電
1月15日	官能教習	DOS	760 元	歡樂盒
1月15日	卒業 II	WIN95	800 元	華義國際
1月中旬	紅樓夢之十二金釵	DOS	價格未定	智冠科技
1月下旬	帝國主義英文版	WIN95	980 元	第 波
1月下旬	魔法大帝	WIN95	1200 元	松崗
2月上旬	金錢帝國黃金版	WIN95	價格未定	億弘國際
2月下旬	少女魔法師 II	WIN95	740 元	帝技爺如
2月未定	星海爭霸	WIN95	1500 元	松崗
2月未定	凱撒大帝中文版	WIN95	1100 元	第 波
2月未定	裝甲元帥 II 英文版	WIN95	980 元	第_波
2月未定	魔法風雲會資料片英文版	WIN95	價格未定	第三波
2月未定	文明 II 資料片英文版	WIN95	價格未定	第三波
3月30日	上帝也瘋狂 III	WIN95	價格未定	美商藝電
3月31日	瘋狂醫院 II	WIN95	價格未定	精訊資訊

★益智（PZL）

1月中旬	EQ 大富翁	WIN95	680 元	弘煜科技
1月下旬	歡樂大航海	WIN95	680 元	立體派
2月中旬	象棋武林帖	WIN95	720 元	晟業
2月 5日	蜘蛛超人	WIN95	600 元	華義國際
2月未定	頑劣家族之搶錢任務	WIN95	720 元	松崗
3月未定	休妮亞傳說	WIN95	價格未定	鑫盛資訊

發行公司資料表：

智冠科技
TEL:080-741009
FAX:(07)815-1992
Web:http://www.soft-world.com.tw

光譜資訊
TEL:(02)2395-7200
FAX:(02)2395-7201
Web:http://www.ttime.com.tw/

歡樂盒
TEL:(02)2231-6454
FAX:(02)2231-6424
E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

富峰群
TEL:(02)2232-0033
FAX:(02)2231-2679
E-mail:fullxorp@tpts1.seed.net.tw

泰騰科技
TEL:(02)2918-4601
FAX:(02)2914-9835
E-mail:and9763@ms1.hinet.net

英特衛
TEL:(02)2999-6768
FAX:(02)2999-2195
E-mail:www.interwise.com.tw

鼎昌實業
TEL:(02)2662-5266
FAX:(02)2662-5263
Web:http://www.worldwise.com.tw

鑫盛資訊
TEL:(02)2389-8673
FAX:(02)2389-8674

天堂鳥
TEL:(07)226-0366
FAX (07)226-6086

仕積
TEL:(02)2653-3603
FAX:(02)2653-3605

★冒險 （AVG）

1月30日	超級克拉鏈	WIN95	1080 元	美商藝電
1月31日	X 檔案	WIN95	1080 元	美商藝電
1月下旬	時空戀人	WIN95	720 元	富峰群
2月15日	新世紀福音戰士	WIN95	1000 元	華義國際
2月16日	艾咪 Emmy	WIN95	800 元	歡樂盒
2月未定	魔界	WIN95	840 元	松崗
2月未定	旅人計劃III	WIN95	價格未定	憶弘國際
2月未定	黃金傳奇中文版	WIN95	價格未定	第三波
2月未定	暗黑大地英文版	WIN95	價格未定	第三波
3月25日	教育實習	DOS	760 元	歡樂盒
3月未定	迷霧之島II中文版	MAC/WIN95	價格未定	憶弘國際
未定	絕命凌殺	WIN95	價格未定	[illegible]

★戰略（WAR）

1月 5日	四國誌	WIN95	650 元	天堂鳥
1月15日	死亡封鎖線II	WIN95	980 元	美商藝電
1月15日	LLD 商業爭霸英文版	WIN95	900 元	華義國際
1月26日	三國志演義II～赤壁	WIN95	880 元	歡樂盒
1月中旬	魔法軍團	DOS/WIN95	720 元	[illegible]
1月中旬	攻殺總司令	WIN95	720 元	台灣彩虹
1月下旬	星際反抗軍之資源爭奪戰英文版	WIN95	1080 元	第三波
1月下旬	紅色警戒超值包英文版	WIN95	1499 元	第三波
1月下旬	超時空英雄傳說II～北方密使	DOS/WIN95	780 元	宇峻
1月下旬	三國群英傳	WIN95	740 元	奧汀
2月中旬	誌武神大戰	DOS/WIN95	價格未定	富峰群
2月下旬	Semper Fi	WIN95	價格未定	憶弘國際
2月未定	黑暗帝國中文版	WIN95	價格未定	憶弘國際
2月未定	諜報特勤組英文版	WIN95	價格未定	第三波
3月下旬	Fallen Heaven II～Liberation Day	WIN95	價格未定	憶弘國際
3月下旬	The Great Battle of Ceasar	WIN95	價格未定	憶弘國際
未定	聖戰英豪	WIN95	660 元	亨利

★射擊（STG）

1月未定	惑星帝國	WIN95	1180 元	歐樂影視
2月上旬	雷電II	WIN95	800 元	俊仲
2月未定	旭日東昇	WIN95	價格未定	歐樂影視

★教育（CAI）

2月未定	咚咚貓歷險學日語彙單版	MAC/WIN95	1260 元	憶弘國際
2月未定	咚咚貓歷險學英語彙單版	MAC/WIN95	1100 元	憶弘國際

發行公司資料表：

憶弘國際
TEL:(02)2218-9808
FAX:(02)2218-9801
Web:http://www.mmi.com.tw/

大宇資訊
TEL:(02)2356-0955
FAX:(02)2356-0969
Web:http://www.softstar.com.tw

第三波
TEL:(02)8780-3636
FAX:(02)8780-5656
Web:http://www.acertwp.com.tw

美商新美
TEL:(02)2706-0660
FAX:(02)2754-8803
Web:http://www.ussummit.com.tw

松崗電腦
TEL:(02)2704-2762
FAX:(02)2704-4454
Web:http://www.unalis.com.tw/

精訊資訊
TEL:(02)2999-6883
FAX:(02)2999-7061
Web:http://www.kingformation.com.tw

全崴資訊
TEL:(02)2875-4932
FAX:(02)2873-0475

彩虹高科技
TEL:(02)2706-3231
FAX:(02)2706-0078
E-mail:rainsoft@ms7.hinet.net

微波軟體
TEL:(02)2232-3670
FAX:(02)2232-3671
Web http//promile.com.tw/

紅樓夢之十二金釵

很多人都對紅樓夢的遊戲類型有疑問。徘徊在H或不H之間，很讓對紅學死忠的女性玩者與準備一飽眼福的男性玩者困擾，究竟該以什麼心情來看待這個遊戲呢？其實原著小說並不只有風花雪月而已，其中也直陳了一干男女之間情愛糾纏及幾段寓意深刻的公案，賈寶玉和其他豪門公子就如一般正常男人一樣，有情欲的掙扎並面臨前程的抉擇，遊戲也是以賈寶玉這個人最璀燦的一段人生為主，以環繞在寶玉四周圍的女性對其的影響，並根據玩者在不同情況所做的抉擇，決定賈寶玉的未來。

在遊戲中，玩家將扮演賈寶玉與其四周圍的女性發展出戀情

穿梭衆美女之間

遊戲頗具日式風格，以大量的對話和冒險的劇情讓玩者在不同的時間，去和不同的女性見面，解決其不同的困境。在得到一定的好感及瞭解後，便可和那些女性們有進一步的發展。書中一些有名的橋段，如黛玉葬花、金玉奇緣、元妃省親、群芳夜宴等，都將穿插在故事中出現，除了必走的主線，玩者可以任意去見或討好所有想一起玩的姐妹，並可收集和女生相處的事件圖片，放入風月寶鑑之中，在夜裡取出觀賞。雖然大部份劇情都是依照原著改編，但不一定要看過原著的人才能順利完成遊戲所賦予的任務。

衆美女各個性格分明

人物養成

寶玉的屬性有學識、豪氣、人緣等等，可藉由養成的活動決定寶玉從文或從武，每種養成活動都會影響屬性增減，如何拿捏時間差和屬性的相生剋，是很重要的。養成的活動分成八大類，可在曲徑通幽找柳湘蓮練武、找惜春學畫圖、探春學彈琴、讓王夫人教詩詞、賈代儒教讀書、向賈敬學煉丹之法、邀薛蟠同喝酒、並與賈雨村一起琢磨官場技巧。

▶藉由養成活動或使用道具來增減各種屬性值

使用平台／DOS

記憶體 [illegible]

多線進行的遊戲方式

因爲選擇的路線、對話及時間上的因素，玩者還將接觸到不同的人物，並影響人物出現的關鍵時刻，例如常找薛蟠或找迎春下棋，就比較容易遇到寶釵，而黛玉就會較晚住進瀟湘館；而常找姊妹群聊天，就可和黛玉培養感情等等。天生情種的賈寶玉雖然可以和包括十二金釵和丫嬛等所有的女子發展感情，但遊戲的最終，寶玉卻只能選擇與一位女子常相廝守，如果玩者想在每次進入遊戲時得到不同的結局，就要嚐試選擇不同的解決方式，在寶玉參加科舉前的三個月期限內，打動美人芳心。而隨著與不同女生在一起，可能會有正式結婚、成爲狀元、隨之出家或從此一人結伴浪跡天涯等不同結局，如果您手下帶領的是一位凡事漫不經心的富家公子，還有可能遭到淪爲乞丐的命運。

多種結局，端看玩家如何來進行遊戲了

遊戲完全以滑鼠及圖形指令操控，滑鼠游標將隨著玩者的移動變換成可以動作的指令。而遊戲進行的場景都在大觀園內，許多有名的地點都會出現，包括瀟湘館、怡紅院、蘅蕪院、梨香院、含芳閣、稻香村、藕香榭、蓼汀花溆等等，場景全都是以3D立體的方式表現，還有一張標明東南西北的大地圖，可以快速直達各場景。

國色天香大觀園

遊戲的片頭和事件圖都是由著名漫畫家精心繪製，人頭圖將隨著對話做出張嘴及眨眼的動作，中國古代美女的形象都表現在眉梢眼眸及柳腰款擺之間，您可見到十二金釵的各種風情，如寶釵的嫻、王熙鳳的辣、黛玉的純、妙玉的空靈、湘雲的豪邁及襲人、晴雯、紫鵑的嬌俏…據說還刻意設計了隱藏的劇情，讓玩者與幻夢中的美仙秦可卿相會。另外值得一提的是遊戲的音樂是請到有十多年音樂製作經驗、並致力於佛教音樂的諦聽文化擔綱，空靈而幻妙的樂曲，將使整個遊戲更生動。

中國古代美女將一一呈現在你的眼前

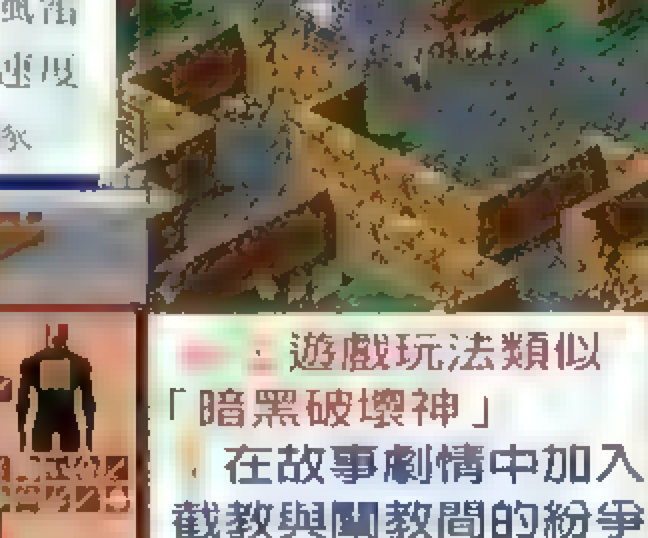
封神演義

寓教於樂的封神榜動作遊戲

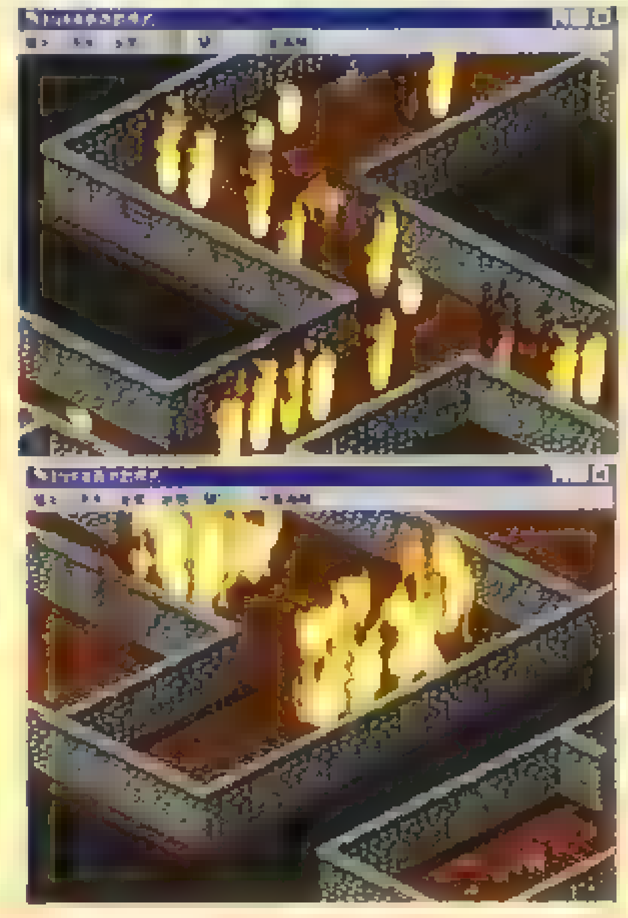
話說自成湯建立商朝以來，承平首世數百年，人民富足安康。然而傳至紂王，因嬌寵妲己、聽信讒言、造炮烙燒諫臣、蓋鹿臺used民嗟怨，荒淫無道，四方百姓疾苦怨聲載道。此時周室乘應天象，應運當興，姜子牙奉命下山輔佐周武王一路過關斬將，直取朝歌……本遊戲便是改編自中國最古老的神幻小說－封神榜，將小說中天馬行空的法術與戰力大決鬥淋漓盡致地展現在電腦螢幕上，讓玩家可以玩得過癮，也可從遊戲瞭解封神榜的一、二事，可謂寓教於樂。

玩家可扮演的角色分別為四個截然不同性格與能力的知名人物，姜子牙、哪吒、雷震子以及周武王。姜子牙可說是整本封神榜中的靈魂人物，他是崑崙山的得道名士，後奉師命下山輔佐西伯侯姬昌，其仙術法力無人能敵，然而生命力和攻擊力就偏低了，因此玩家若是扮演姜子牙，在配備上可選擇以增加生命力和攻擊力為主的裝備；雷震子也算是書中較具特色的人物，是姬昌所收的第一百子，因生有風雷雙翼，故在移動的速度上非常的迅速，玩家開始在操控上可能會被這位「有翅膀」的傢伙搞得七葷八素，但是熟悉後將會愛上它這個絕人的優點。

而哪吒呢，更是家喻戶曉的頑童，身穿紅綾肚兜，腳踏風火輪，手持火尖鎗，他的生命力和仙力都頗為平均，而武王正是討伐紂王的主要角色，強而有力的攻擊力及強健的生命力是其最大優點，但是相對的他的施法能力就差很多，因此在裝備時最好能考慮以增加仙力的物品為優先考量。



遊戲玩法類似「暗黑破壞神」，在故事劇情中加入截教與闡教間的紛爭



各個關卡中均存在著各式各樣的敵人

遊戲主要是以一關關的地下城為主，而主要場景共有十五關。每個關卡中都有各式各樣的敵人，像

簡易的操作方式

遊戲的玩法可說非常的簡單又容易上手，一隻滑鼠便能掌控全局。值得一提的是，遊戲中的選單完全可任由玩家開關並隨易拖曳，不論是裝備選單、物品選單、還是患有廣大空間迷失痛苦者的救星－自動繪地圖，你都可以自由調整它們的位置，非常的方便。遊戲的玩法和紅透半邊天的「暗黑破壞神」非常的相像，你只需抓好你的滑鼠，見到敵人奮力的殺殺殺，努力增加自身的經驗值，力求升級，以應付往後更強的敵人即可。

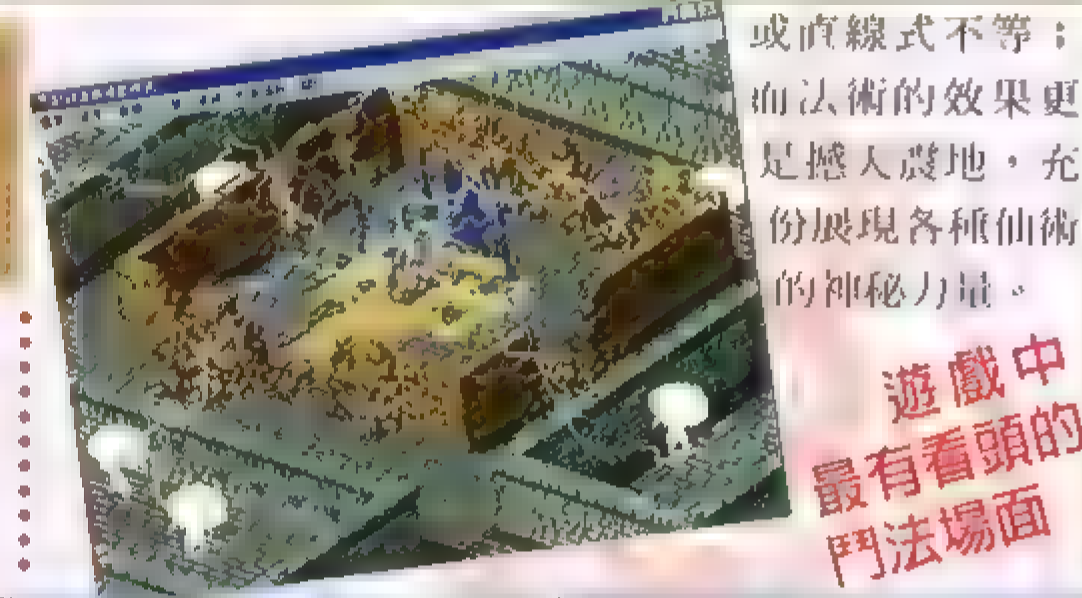
每次升級後，生命與仙力都會自動恢復，而且就跟暗黑破壞神一樣，會有額外的10點屬性值可以供增加屬性用。你想要塑造什麼樣的人物角色？刀槍不入防禦力超強的鐵人？還是仙力源源不盡仙風道骨的道人？一切都操之在你喔！除了殺敵可以殺的很爽外，有搜刮寶物癖好之人也有福了，在地下迷宮中藏有許多的寶物，各式各樣的武器、防具、披風、盔甲、丹藥、幡旗、符咒等兩百種以上，使用不同的配備將會影響到人物的屬性能力，例如可增加生命力、仙力、防禦力、攻擊力或敏捷度等

迷宮中隱藏了各種可提昇屬性能力的寶物

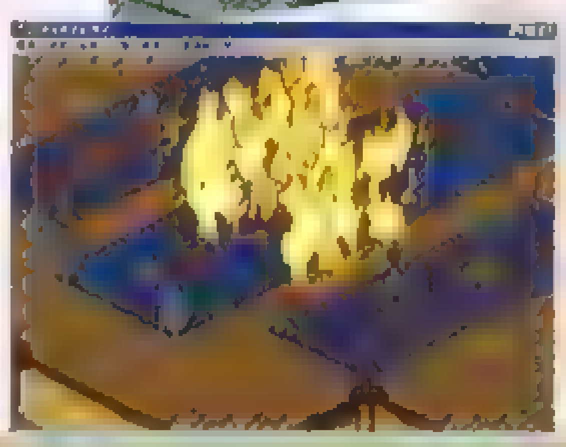
各人物屬性值

來場光怪陸離的法術大決鬥吧！

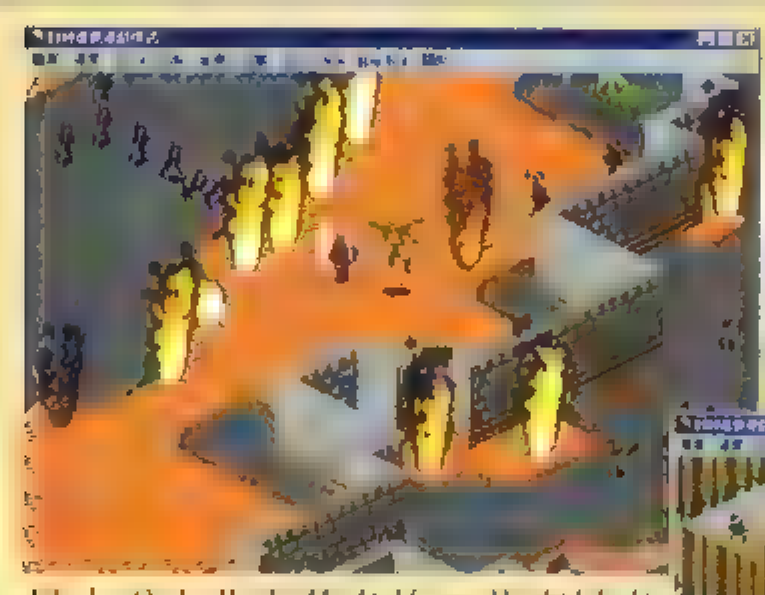
在小說封神榜中，最引人入勝的精彩情節莫過於那些光怪陸離的仙術大決鬥，當你看膩國外遊戲那些毫無親切感的「法術」（什麼Fireball、Identify）時，你也可以看看咱們中國老祖先的幻想仙術—三昧火、日月之法、八面玲瓏、玄天一擊，遊戲中的仙術多達十八種以上。玩家在遊戲的過程中將可拾獲一些仙術書，經過修練後就可施展各種駭人的仙術，有的攻擊性法術只須對著目的地施展，法術會在一定的時間內有效，只要敵人走進該地區，就會慘遭法術的轟擊；有的攻擊範圍是十字形或直線式不等；而法術的效果更是撼天震地，充份展現各種仙術的神秘力量。



遊戲中最有看頭的鬥法場面



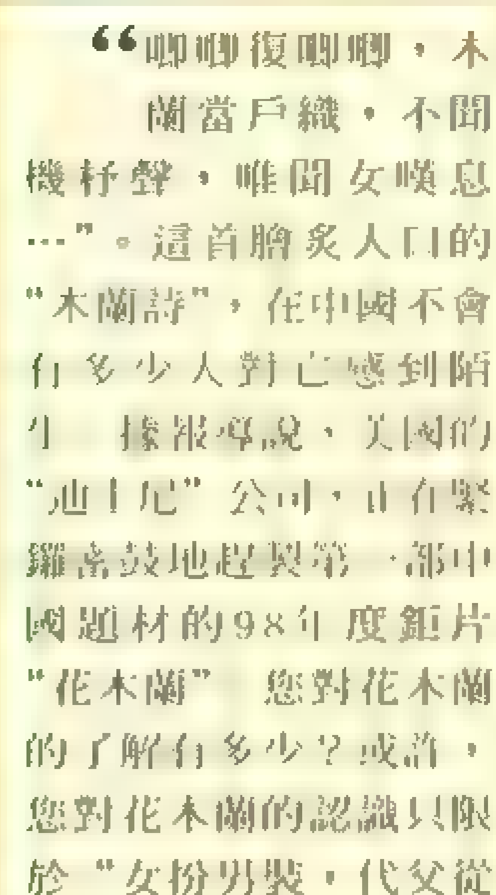
準備好好地廝殺一場吧！



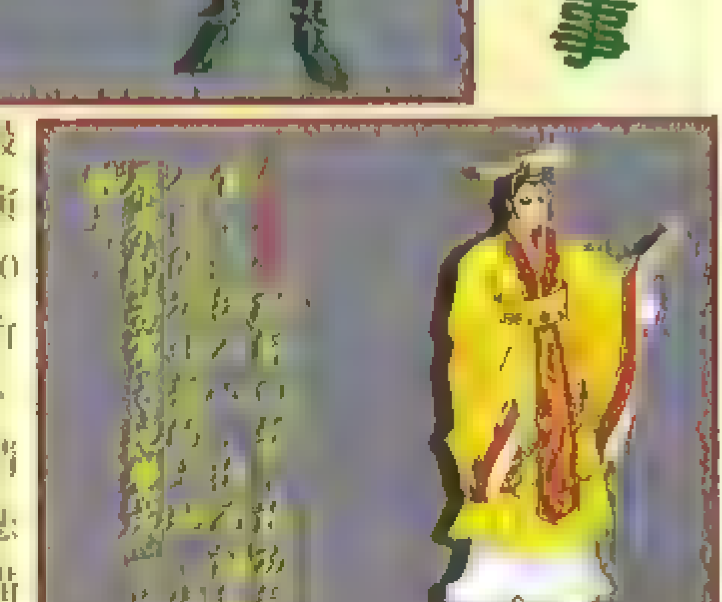
是小說中非常著名的一些守城名將或是截教眾仙，如通天教主、九龍島的王魔、楊森、高體乾、楊森、多寶道人、聞仲、張奎等，當然啦更有數不輕的嘍囉把守在各重要道路上等著幹掉你。敵人有的敏捷度高移動快速，有的以重型武器轟擊，有的會發射長程武器，會使用法術的厲害傢伙，而最可怕的要算是那些頭目級的人物，不僅生命力強、攻擊力高還非常難纏，玩家可得小心在意了。

在詭譎多變的地下城中，有許多的謎題事件等著玩家去解決，玩家藉著與NPC的交談、仔細的搜索場景內的重要線索，然後想辦法破通天教主所設下的萬仙陣；或到傳說中藏有仙界遺寶的火雲洞內尋找絕世寶物；找出掀起截闡二教仇恨的幕後大黑手等等。此外遊戲中還暗藏了一些玄機和伏筆，如果玩家夠聰明的話將可意外發現另外20多關的隱藏關卡呢！

花木蘭的故事 家喻戶曉



“唧唧復唧唧，木蘭當戶織，不聞機杼聲，唯聞女嘆息…”。這首膾炙人口的“木蘭詩”，在中國不會有多少人對它感到陌生。據報導說，美國的“迪士尼”公司，正在緊鑼密鼓地趕製第一部中國題材的98年度鉅片“花木蘭”。您對花木蘭的了解有多少？或許，您對花木蘭的認識只限於“女扮男裝，代父從軍”？但這款最新中文角色扮演遊戲，以其640×480的高解析度、真人比例、寫實風景以及精美的畫面，向您展示了從他人描述中無法獲取的親身體驗～戰事扣人心弦、故事盪氣迴腸、還有用心良苦根據傳統經典曲目如“將軍令”、“十面埋伏”、“金蛇狂舞”、“高山流水”等改編而成的古箏背景音樂，以其強烈的臨場感受，讓您橫刀躍馬，征戰于南北朝時代的古戰場，金戈鐵馬，氣吞萬里如虎…。



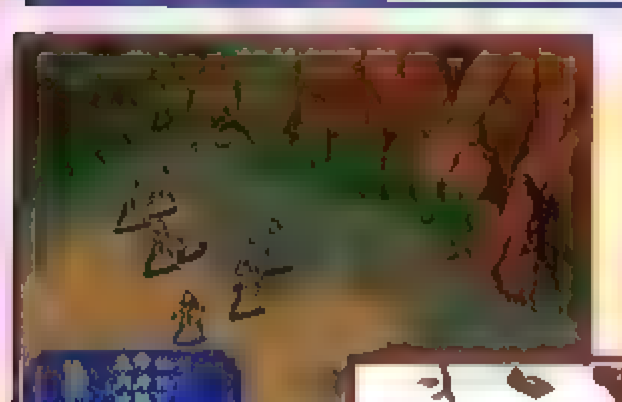
故事發生在南北朝時期…

大約公元三百年左右，也就是在西晉滅亡之後，中原出現了軍閥割據的局面，戰火紛飛，民不聊生。這是一個嚴重分裂的時代，歷時達136年之久，史稱“五胡十六國”。各軍閥之間爲了自身的利益長年征戰，而百姓卻因此流離失所，妻亡子散。一大半的國土，都在戰火中掙扎，因而出現了“白骨露於野，千里無雞鳴”的慘相。在飢餓惡魔的驅使下，有些地方甚至出現了“人吃人”的慘事！

而在公元386年，一個新興的部落建立了一個新興的王朝，這就是北魏王朝。當時，與北魏王朝並存的小國有十多個，其中包括高車、樓蘭、庫莫奚、獨孤部等。在這些“逐水草而居”的遊牧民族中，樓蘭最爲強大，他們經常以騎兵越過沙漠洗劫北魏居民。爲了邊疆的安寧，北魏也多次引兵進軍大漠，打擊樓蘭，因此有著名詩人王昌齡的詩句：“黃沙百戰穿金甲，不破樓蘭終不還”。

遊戲類型／戰略
發行版本／光碟版
設計公司／盤古軟件
發行公司／仕積
使用平台／DOS
發行時間／三月
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：未定 ★音效：未定 ★模式：未定 ★操作：未定

花木蘭的故事，就發生在這樣的戰役之中…

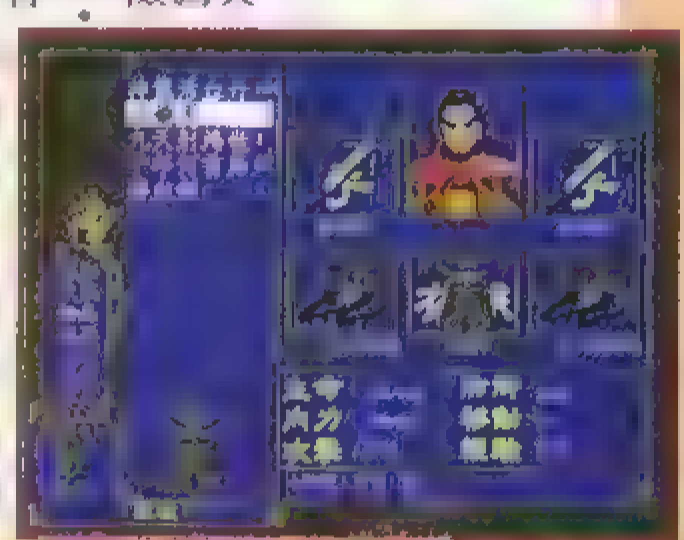


遊戲是採用戰棋的方式來設計

神鹿二年（公元409年），樓蘭趁北魏天災，大舉入侵。黃沙漠漠，戰馬嘯嘯，面對樓蘭鐵騎，魏王朝在民族危亡之際，大舉徵兵，連老年人也不得不拿起武器奔向戰場，於是，便有了花木蘭替父從軍的故事…。"萬里赴戎機，關山度若飛，朔氣傳金柝，寒光照鐵衣。"

在艱苦的征途中，花木蘭以其獨特的機智聰明和幽默，與同伴一起突破重重難關，其間更有十分不同尋常的愛情方式，使一部充滿血汗的戰爭史變成牧歌式的浪漫。

這款遊戲採用戰棋方式，以靈活多變的戰略戰術，配以激烈強勁的法術效果，再加上音樂與音效的適當烘托，使兩軍沙場征戰的場面氣氛都得到充分的表現，程序運行也相當流暢，使玩家在排兵佈陣的時候充分享受到"運籌帷幄，縱橫捭棣"的豪情將氣。靈巧方便的補血方式，使你能屢屢在危難之中死裡逃生，化險為夷。



要裝備什麼道具呢？

在遊戲中盡情揮灑您的軍事才智

黑山頭、智取二郎山、衝出鬼見愁迷谷、直搗白狼城了…。在漫漫的征途中，揮灑軍事才智，保護同伴，以最富有藝術性的戰術，踏破強虜，完成任務，得勝而歸。

玩家可在遊戲中充份享受運籌帷幄的快感

十分富有個性的角色設計

軍旅生涯，生活當然不會太豐富，但，您是不會感到寂寞的，因為你的同伴，個個都十分富有個性，比如盧太義的深沉穩重、宇文豹的豪爽豁達、狼莫的神秘帥氣、獨孤倚長的溫柔多情…等。現在，就只等您跨上駿馬、揮起戰刀，領著各位奇才猛士，穿過冰天雪地的鄂倫春部落、橫渡洶洶弱水河、翻越

城市獵人

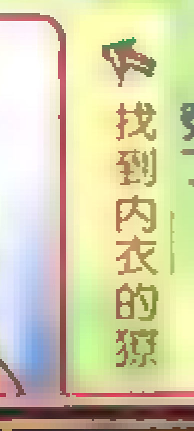
轟動一時的城市獵人又回來了！曾經風靡一時的城市獵人，在沈寂了一陣子之後搬上了Windows 95，在征服了漫畫界及卡通界的讀者之後，現在準備要攻佔遊戲界玩家們的心了，在系統輕鬆方便的介面強力支援下，玩家將可以享受到超高畫質的動畫，全程共搭配了二十餘段的動畫，絕無冷場。

故事裡，幾個主要人物都有蠻吃重的演出，除了獠和阿香之外，還有冴子、海怪、美樹等。遊戲是以文字冒險的方式進行，玩家是藉由移動、對話、調查、拿取等四項指令來操作主角「獠」，並四處遊走來完成任務。在某些時候當你跟某人對話時，電腦會自動播放一段動畫來告訴你他要表達的東西和問題，去除掉時下一般AVG的通病，即一遇到事件比較特殊或緊張的，玩家就必須施展一陽「快」指了！（對話太多要一直按滑鼠右鍵）。

主要人物～安奈

又是這副欠扁的臉孔！

在城市獵人這一套遊戲裡，玩家拿到光碟後的第一件事不是看安裝說明、更不用急著安裝，因為這一套遊戲是直接由光碟執行，馬上放進光碟機裡，就可以開始進行遊戲，這種體貼玩家的作法，即使玩家是不懂電腦的人、或者是小朋友，都可以很輕鬆的開始玩遊戲。而且也避免掉時下遊戲一個比一個大的惡夢！假如您不存檔的話，此套遊戲在您硬碟中的容量將是「0」！事實上每個存檔也才只有275 KB而已。



看到任務的代號了

找到內衣的獠

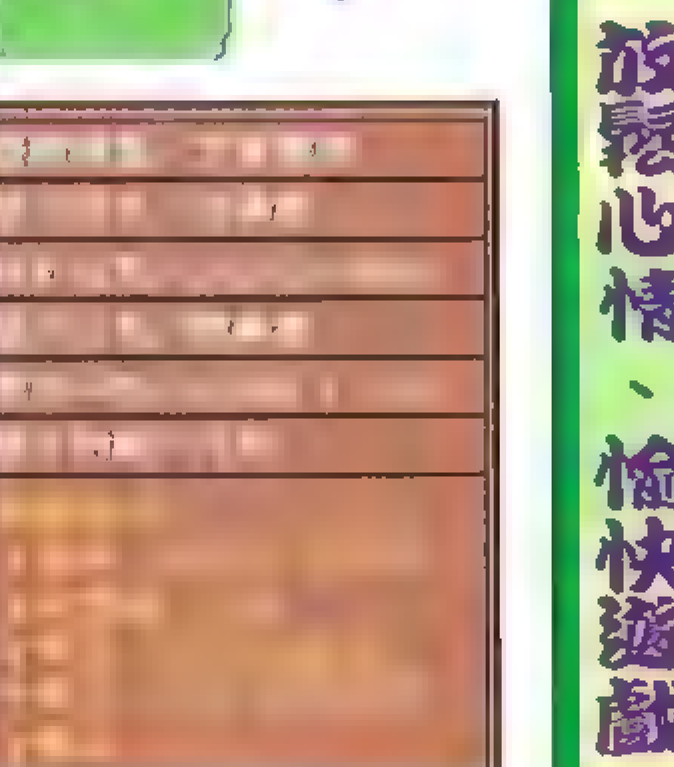
放鬆心情、愉快遊戲

在現今一片血腥殺戮的遊戲當道之時，有許多玩家變成太過於在乎遊戲，遊戲與現實不分，時常聽說有因遊戲中誰強、誰弱、誰作弊、誰耍賤招而致使友人之間爭論不休，甚而人罵出口者亦時有所聞！似乎忘了遊戲是讓人暫時離開現實、放鬆自己、調劑身心的休閒娛樂。

在現實生活中辛苦奮鬥之餘，在一片網路對戰遊戲中廝殺的身心俱疲之後，脫掉你的制服、卸下你的裝甲、放下你的筆桿、丟掉你的武器，坐下來好好地享受一套能讓您放鬆心情、愉快遊戲的「城市獵人」吧！

被安奈海扁

香也不甘示弱地拿出百噸大槌

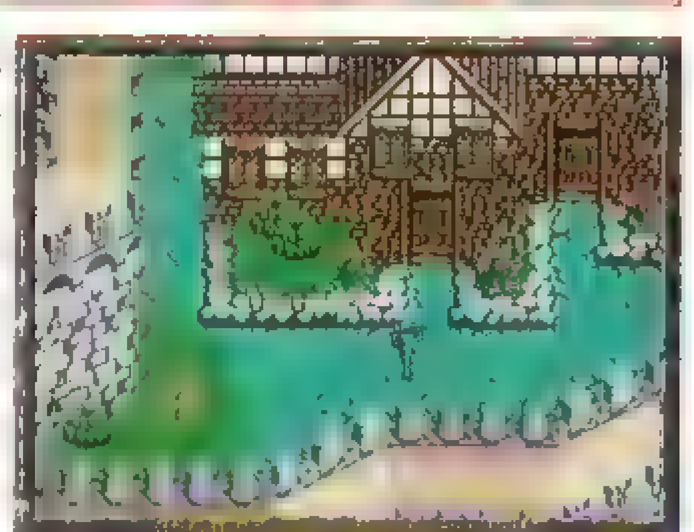


失落的大地

故事內容

遠在太古之前，雅特蘭大大陸曾發生過一場大戰事：光明和黑暗的對決。那場戰役沒有結果，卻使這兩個至高的聖體消失，事件至此暫告一個段落…。米特拉為了尋找多年音訊全無的父親，開始到各地打聽消息。偶然中發現所有線索都牽扯到了兩件事，一是分佈在各個村莊的靈牌，彷彿其中隱藏了許多不為人知的秘密；另一個是在大陸中另一種人—黑暗騎士，他們似乎對靈牌有著高度的興趣，用極惡劣的手段，在各個村莊搶奪靈牌。

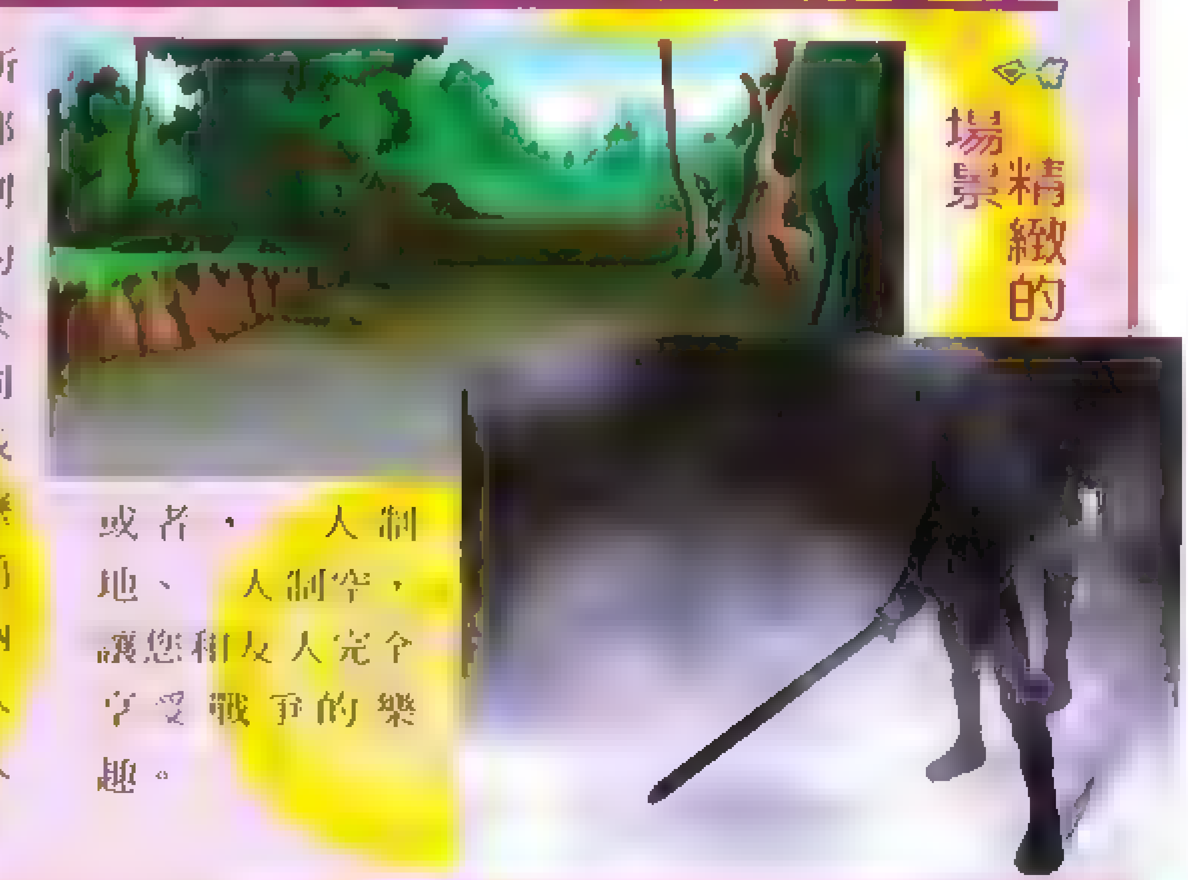
巴隆在一個巧合中，看見了奮戰的米特拉，十分欣賞他的勇敢，就希望能與米特拉並肩作戰；伯爵森的未婚妻伊蘇達遭到了黑暗騎士的算計而下落不明，在不斷的追尋下，竟然發現…；在多種不同的角色，各個生活背景下，去發掘隱藏在大陸中的秘密。



對於渴望享受角色扮演的故事劇情，卻苦於在指令操作上適應不良的玩家，這可是一個最大的福音。失落的大地突破性的將RPG的戰鬥模式，改以ACT般的作戰方式來呈現，您可以操作主角，使他跳開敵人的攻擊，酷吧？這可不是每一套RPG都辦得到的，但又不是如同聖劍傳說式的ARPG，而是以像街頭快打般的戰鬥畫面，來取代一般RPG的戰鬥，可以做流暢的動作及攻擊。

全程中文語音，令人震撼的大手筆

在這個遊戲中，所有重要事件的對白，都有語音表現，且還特別聘請國內獲得金鐘獎的高國錄音室，來為這套遊戲量身，且可兩人同時操作的設計，可以找朋友或與家人一起經歷遊戲，坐在電腦前痛扁魔王。您也可以嘗試兩人做配合攻擊，一個人在前面開扁，另一個人在後面使用魔法攻擊。或者，一人制地、一人制空，讓您和友人完全享受戰爭的樂趣。

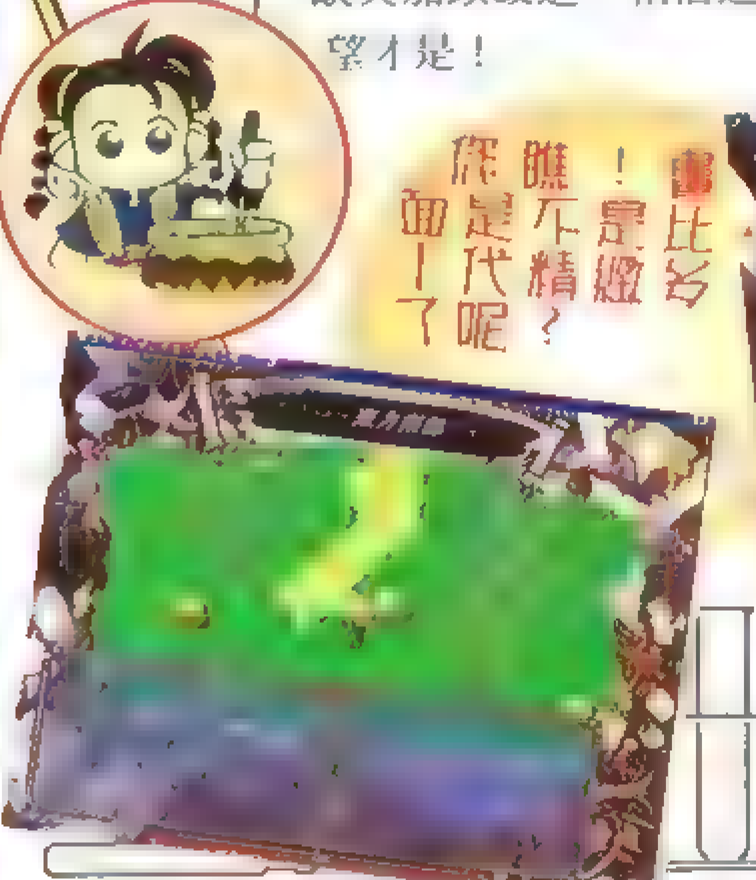


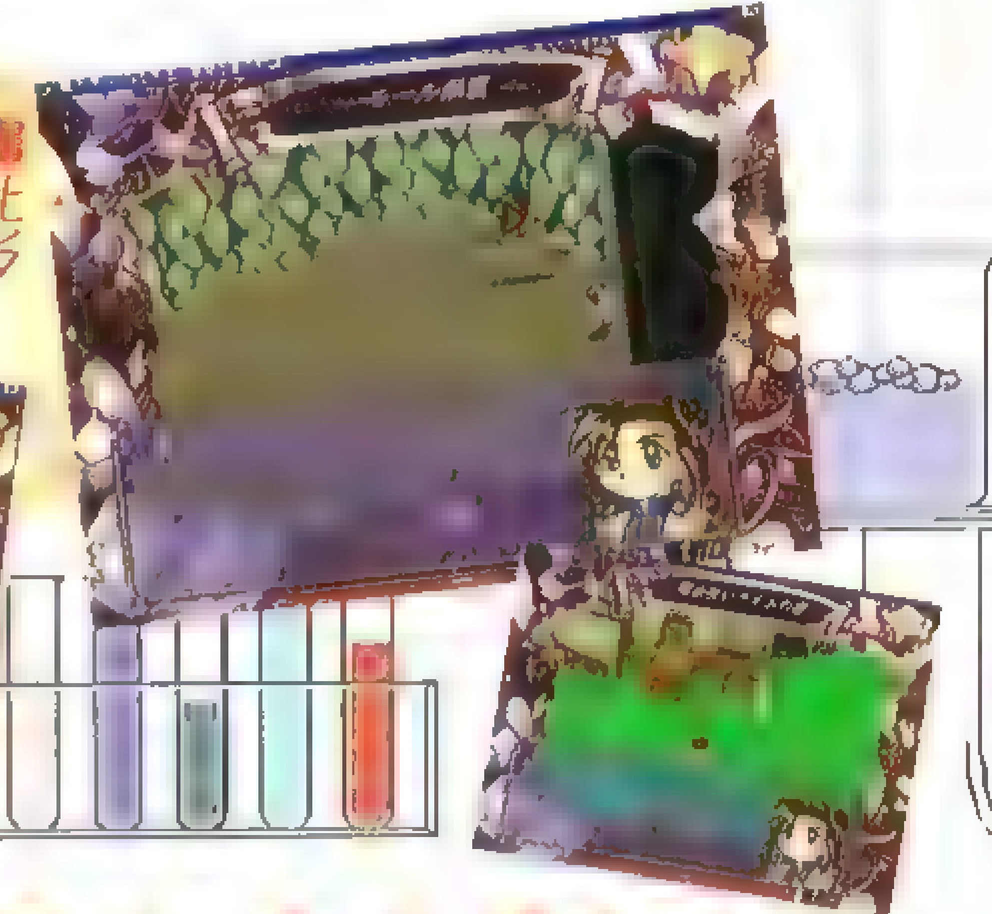
場景精緻的

少女魔法師II

玩家們還記得在去年發行的『少女魔法師』嗎？遊戲中那一個學習魔法師的小鬼～調皮可愛的藍慕、可愛含蓄的佩玲與懂事乖巧的南姿嗎？隔了這麼久的時間後，玩家們是不是很想知道現在她們都變成什麼樣子了呢？偷偷告訴你喔，帝技爺如公司即將推出中文版的少女魔法師II囉！

由於I代受到許多玩家的肯定，佳評如潮，在II代中的表現到底是如何呢？相信這是許多玩家相當關心的問題…，II代中不僅畫面更加生動精緻，另外還將I代中的小缺失加以改進，相信這款『魔法師』的遊戲，不會令玩家失望才是！





精緻的畫面、全新的故事劇情

在I代中，玩家可從三位女主角中選擇一位來扮演，但是在II代中，不僅I代中的藍慕、佩玲、南姿們都長大成人了，藍慕甚至成為II代中唯一女主角的師父，當然啦，玩家要是不喜歡遊戲中女主角的名字，還是可以為她重新命名的。而原本調皮糊塗的藍慕，成為別人的老師之後，個性有沒有好一點？很不幸地，俗話說：江山易改、本性難移，還真是一點兒也不錯，成為師父的藍慕，不僅一改前任師父的魔法教學模式，還研發出自己的教學風格，偶爾還會刁難一下自己的徒弟，真是…太任性、太強人所難了！

全新的故事劇情，不僅新鮮有趣，耐玩度高，再搭配640×480、256色的高解析畫面，加上所有地圖均重新設計、卡通式的人物造型、費盡千心萬苦尋找到魔法材料時的成就感，就像是一場視覺上的饗宴，令人感動而耐人尋味！

▲詳細的狀況說明

▶調合魔法材料的畫面，到底能不能成功呢？

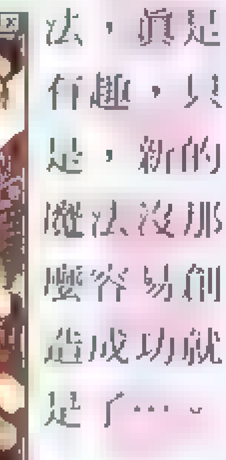
遊戲類型／養成RPG
發行版本／光碟版
設計公司／日本TGL
發行公司／帝技爺如
使用平台／WIN95
發行時間／一月
硬體需求：
★處理器：P-60以上
★記憶體：16MB
★音效：CD音源
★模式：SV
★操作：K/M

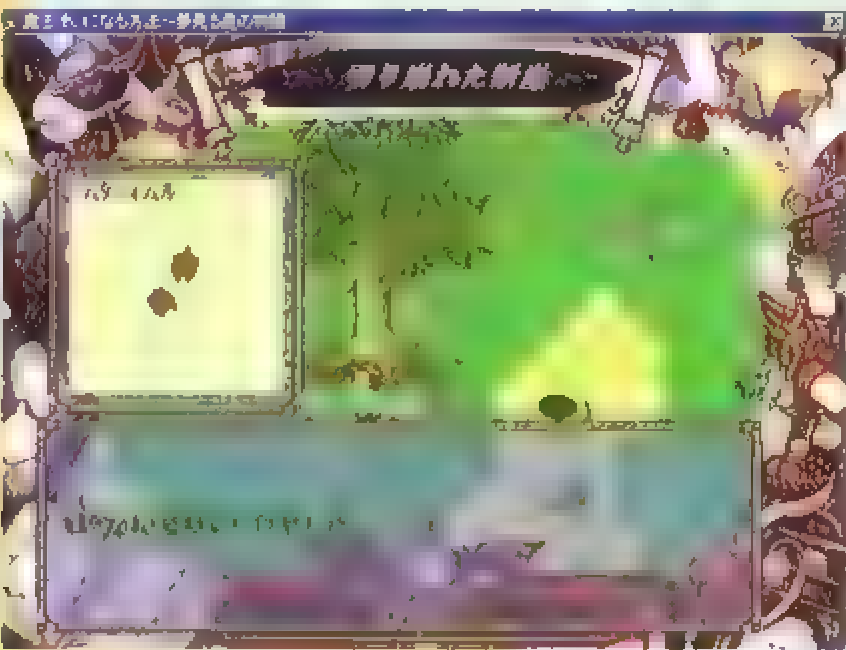
改良後的界面設計 親切好上手

▼「世界最邊際之島」的大地圖

◀美麗大方的魔法使，將會協助您解決各種難題

在II代中，遊戲玩法近似於I代，操作方式仍然是以一隻滑鼠即可搞定，不過改良過後的界面設計，將使得玩家更容易上手，而不用老抱著說明手冊猛翻、猛K了，因為遊戲中不僅多了一位美麗聰明的魔法使，在您疑惑時幫您解答，在遊戲畫面上，更以圖形顯示出各種查閱的功能，例如：不僅可隨時將您寫下的日記筆記調閱出來觀看，還能馬上查看目前學習的魔法，需要哪些材料才可調配完成。多達178種的魔法材料，分散在『世界最邊際之島』的各地，有些魔法材料還必須在某種季節才採集的到，找到所有的材料、學習更多、更不可思議的魔法，相信將是您的最大挑戰。

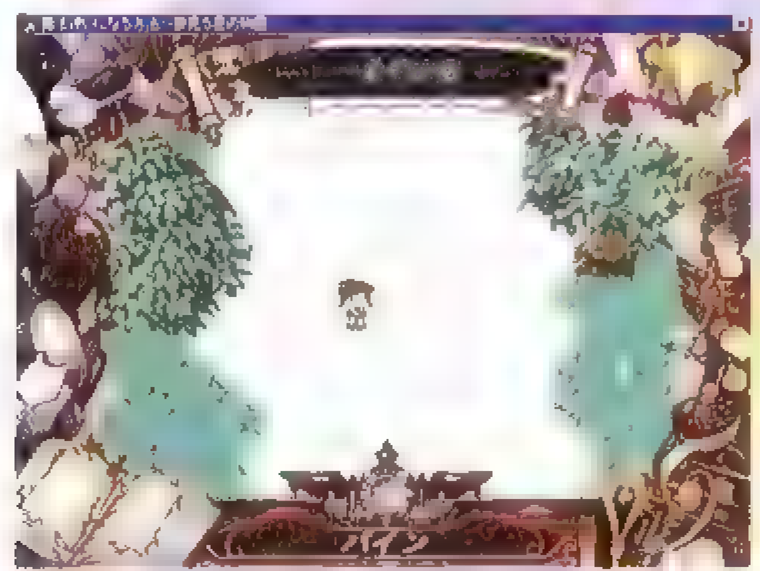




找到魔法材料了！

這一次，在習得魔法時的材料調配上，不僅自由度提高了不少，玩家甚至可自創魔法，將這種魔法材料加上某種魔法材料，以新的調合方法，創造出新的魔法，真是有趣，只是，新的魔法沒那麼容易創造成功就是了…。

醉人的音樂曲曲動人



不同的場景會搭配不同的音樂喔！

相信在遊戲進行中，以CD音源播放出來的美妙音樂，將讓玩家記憶深刻而且扣您心弦。不同的場景，除了搭配不同的音樂外，另外還有各種有趣的音效，使得遊戲更加逼真有趣，例如：在世外遭受兇猛的動物攻擊時的聲音、森林裡鳥鳴的聲音、尋找到魔法材料時的聲音、進入鼴鼠洞穴內的神秘音樂，都將使得玩家記憶深刻而使得遊戲更加耐人尋味。

另外，在帝技爺如公司努力將其改成中文版之後，隨著遊戲內的有趣對白，您將更能體會出改版公司所花費的苦心，這些辛苦的成果，就請玩家在遊戲出版時，再請您一一地體驗一番吧！

▲到城裡昇昇吧！

◀哇啊！別咬我嘛！

燙手漫畫熱力改編

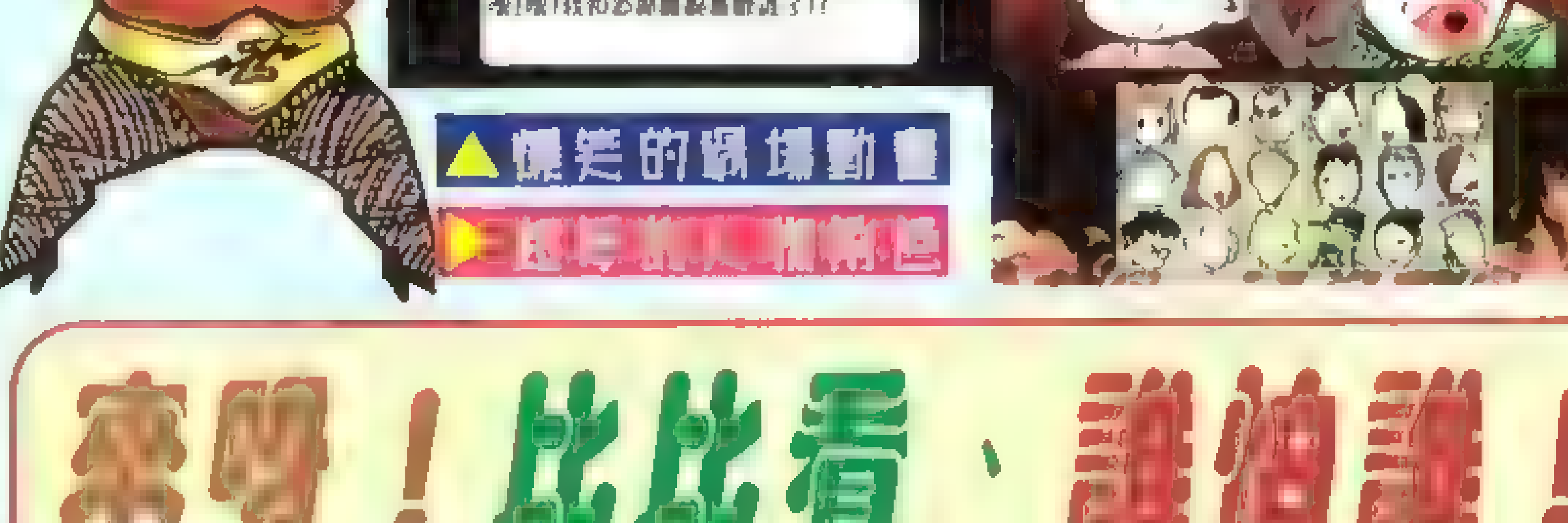
頑劣家族之搶錢任務

由名漫畫家任正華小姐所執筆的「頑劣家族」，創下本土漫畫極高銷售量的佳績，這是一部沒有年齡層限制，老少咸宜的漫畫。它忠實的反映了我們身處的真實世界。而「頑劣家族」的人物鮮活，各有各的思考模式，更是仔細地描繪出現代人的大夢。

如今這部好漫畫已和遊戲搭上線了，由頂尖拍檔公司精心製作，重新企畫整合，開發出「頑劣家族之搶錢任務」，這套軟體勢必將這股「漫畫結合電玩」的風氣衝至最高點！原作中的角色真實重現，除了主角王富貴之外，他那闊氣的老爸、俗氣的老媽、自憐自艾的大姐及花痴的二姐，都會出現哦！除了這四個人，另外還有王富貴的同班同學們，以及王富貴所暗戀（？）的謝麗婉，其中甚至有神秘的隱藏角色，加來加去居然有十八個之多！超過以往同類型遊戲的人物數目，而且每個人都有自己的獨特故事，與特殊的對戰對手！

頑劣小子 王富貴

▲爆笑的過場動畫



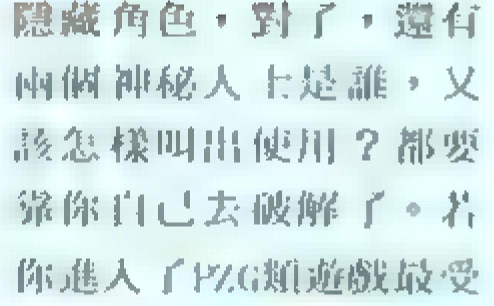
來呀！比比看、誰怕誰！

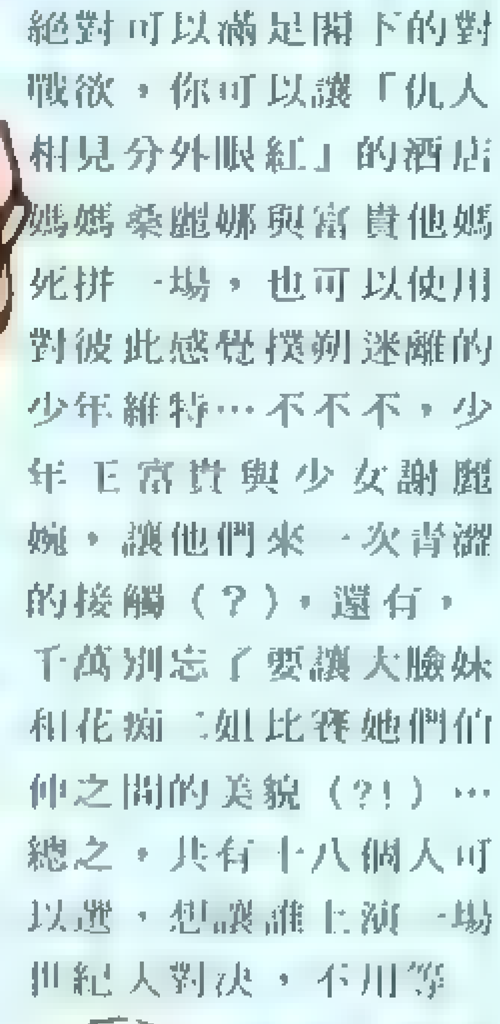
有別於一般方塊類遊戲，「頑劣家族之搶錢任務」首創所謂的「集點制」，就是說你必需不斷地存錢，一元存五個換五元，五元存兩個換十元，十元存五個換五十元…以此類推，直到存滿一千元才能消掉畫面上的錢幣。消掉一千塊以後，對方就會死得胡說八道，當然，相反過來後你自己也不例外，所以你在玩遊戲的時候除了要考慮如何排列之外，還要注意你的速

▶哈～看我用連消砍死你！

網路連線對戰模式

▲拼關畫面

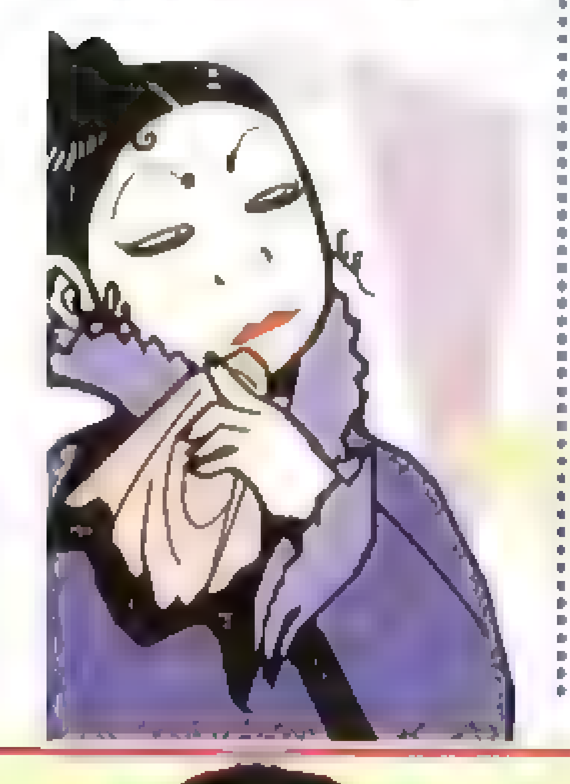


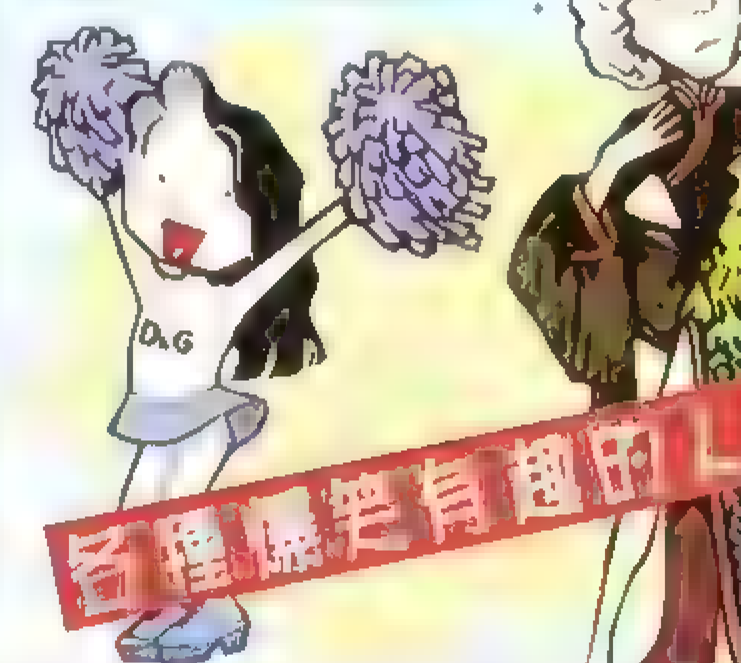


▶搶錢任務開始！

「頑劣家族之搶錢任務」除了提供故事模式與一般PZG方塊都有的對戰模式之外，還擁有同型遊戲中首創的網路連線對戰模式！讓玩家除能在家中一人備戰外，還可藉此與各地玩家切磋一番呢！近年來線上遊戲早已蔚為風潮，頂尖拍檔首先開發出此項創舉，是為了方便熱愛此漫畫及此類遊戲的玩家喔！

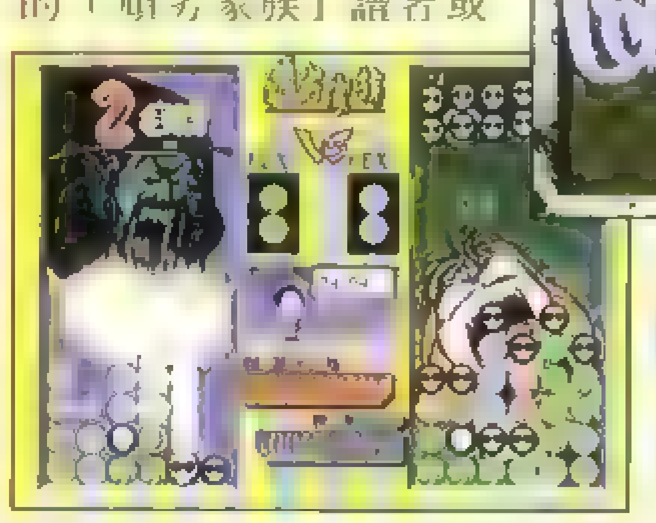
這麼多的角色要從何選擇？從故事模式進入，剛開始只有八人可選，如果八人完全破關，便可叫出其他八個隱藏角色，對了，還有兩個神秘人士是誰，又該怎樣叫出使用？都要靠你自己去破解了。若你進入了PZG類遊戲最受歡迎的對戰模式裡，那絕對可以滿足閣下的對戰欲，你可以讓「仇人相見分外眼紅」的酒店媽媽桑麗娜與富貴他媽死拼一場，也可以使用對彼此感覺撲朔迷離的少年維特…不不不，少年王富貴與少女謝麗婉，讓他們來一次青澀的接觸（？），還有，千萬別忘了要讓大臉妹和花痴二姐比賽她們彼此之間的美貌（?!）…總之，共有十八個人可以選，想讓誰上演一場世紀大對決，不用等百年，選那個角色就全看你的啦！





度，以掌握時間。

而在遊戲的進行中，除了是以硬幣為主體外，還有各類幫助你或是害人的寶物可供使用哦！另外，在對戰裡，每一個人物的表情都會依狀況的不同而改變，會嚎哭、會狂笑，十分生動，令人發噱。對了對了！最值得一提的是畫面正中間，你可以看到一個逗趣的小人在那邊跑來跑去，眼尖的「頑劣家族」讀者或玩家一定看出來了，沒錯！那個就是「頑劣家族」作者任正華的自畫像，玩家勝利時，她會幫你加油，當你快要完蛋，她會視而不見（真絕情…），當你成功地發出連環攻擊時，她也會為你大聲叫好呢！非常可愛，讓你更進一步親近這位大名鼎鼎的紅漫畫家呀！



▲勝敗乃兵家常事嘛！

◀中間有可愛的任正華為你加油！

新片追緝令

曼島機車賽之急速摩輪

當一眼看到"ManxTT"這個英文名字，就不禁讓人懷念起過去SEGA公司在大台電動推出的業務用機台。

《曼島機車賽之急速摩輪》是專門針對GP賽車所設計的遊戲。雖然不若他種遊戲有著變化多端的機車模組，然而，其機車模型都是使用業務用機台高精細度的模組。在遊戲中，您常會看到賽車手一如GP大賽一樣，打檔時精細的肢體動作，以及造成稍稍晃動的物理效應。

遊戲除支援一般的顯示卡外，還有特別支援當紅3Dfx專用的Glide應用程式介面。

在Glide模式下，由於材質均採用高彩（16bit）的關係，整體色系不但不似一般256色模式如石刻般刺眼、突兀，青翠的樹林、道旁的加油群眾、蔚藍的天空，三者溶為一體，但璀璨的畫面並不影響流暢度。在達到遊戲基本要求配備，再加片 3Dfx加速卡後，於Glide模式下，您大可將可視距離調到最遠、開啟透視修正／天空貼圖選項，依然會有每秒30張以上的速度。

▲遊戲選單

▼由大型機台移植到PC的經典遊戲

各種賽程模式任您挑

另外，在遊戲的彈性方面，本遊戲除了忠實移植大型業務用機台，可以選擇Arcade模式以外，還有專門爲PC改版而寫的PC模式、計時賽（Time Trial）等，PC模式下還細分練習賽（Practice）、冠軍賽（Challenge）、超級機車賽（SuperBike）三種。遊戲賽道則細分爲四條：Laxey Coast、TT Course、Laxey Coast RM、TT Course RM。

此外，遊戲尚提供了7種不同性能、不同塗裝的"千里馬"，可供您依照對手及路況特性的不同，採取不同對策。

光碟中更蒐集了高達17首精彩無比的配樂，可以一掃過去在大型遊樂場無法仔細聆聽配樂，振奮戰績的遺憾。另外，本遊戲亦提供了四種多人連線協定：TCP/IP、區域網路、數據機、直接電纜連線，讓您可與親朋好友一同"ㄍㄚˋ　ㄑㄧㄚ"！

▼各種可供玩家選擇的遊戲模式

▲來場極速大賽吧！

遊戲類型／賽車
發行版本／光碟版
設計公司／SEGA
發行公司／[illegible]
使用平台／WIN95
發行時間／元月下旬
硬體需求／ ★機種：P-90以上 ★記憶體：16MB ★音效：S ★顯示：SV ★操作：K/J

音速小子3D風暴

音速小子再次出擊！

讓音速小子再次顛覆您的電腦

挾著SEGA逐漸把過去名作如《飛龍騎士》、《電腦戰機》、《熱血飛車》…等等移植到WIN95平台上，音速小子也不能免俱俗的從家用遊樂器一溜煙鑽進您的電腦裡。這款遊戲在整體構思上，可以明顯的感到氣氛的不同。

遊戲主要是採等角上視圖，音速小子必須在各種地形上穿梭，把被博士變成怪物的固定幾個伙伴（不是前面幾代的那兩個，而是以前跑龍套的小雞、小兔子、小鳥之類的小動物）救回來，帶到傳送點才可以過關。而玩者可能會問，救他們有沒有甚麼好處？還是跟以前一樣，打倒怪物跑出來的小動物純粹只是跑龍套串場的角色？其實救他們最大的好處在於帶這些小動物（有點像老鷹帶小雞的味道），可以利用他們跟隨你的"慣性"，取得某些音速小子跳躍高度拿不到的加分物品。您帶的小動物越多，他們彈跳慣性也就越大，越能拿到越高的物品。

▶在音速小子3D風暴中全是3D製作的場景

遊戲類型／動作
發行版本／光碟版
設計公司／SEGA
發行公司／摩晨
使用平台／WIN95
發行時間／元月底
硬體需求／ ★機種：P-133 ★記憶體：24MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：J/M

劍俠奇緣

多線劇情的故事情節

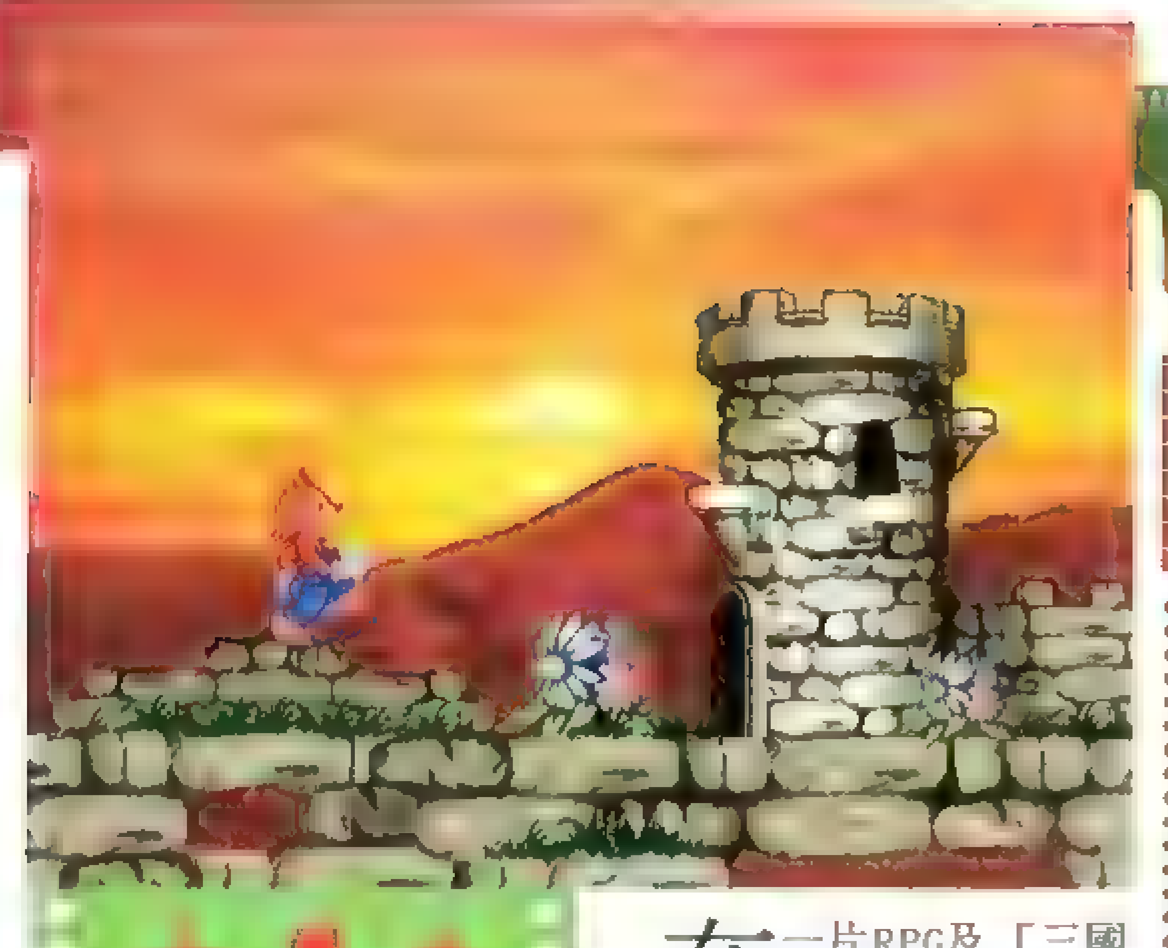
南宋初期，宋金對峙，戰場上硝煙瀰漫，而兩國的江湖中人則開闢了另外一條看不見的戰線。金國想繼續南下消滅趙宋王朝，而江湖邪教「五色教」則想消滅異己一統江湖，二者相互勾結，大肆暗殺武林義士，江湖中一片血雨腥風。一些自命為正人君子的高手也暗中投靠他們，一時間人人自危。當然，金人和五色教之間也在相互傾軋…。

衡山掌門劉輕舟獨自下山去金國暗殺了金國宰相撻賴，回山途中遭到大群武林高手的截殺，臨終前授命大弟子獨孤劍繼任衡山掌門，並著手調查一份神秘的黑名單。獨孤劍從此走上了一條江湖中最為艱險的不歸路。心懷刻骨銘心的仇恨、肩挑拯救武林的重任、身繫國家棟梁的安危、面對楚楚佳人的柔情，獨孤劍將何去何從？由於本遊戲屬多線性發展和多結局結構，故事的發展和玩家的操作有密切關係，所以難以在此將故事從頭到尾全部敘述出來…。

單靠練功是不行的…

玩家的首要任務先是調查一份神秘的暗殺名單，後是追逐一份事關國家安危的寶圖，江湖中人或義薄雲天、或陰險狡詐，玩家要想順利完成任務，僅靠著高超的武功是不夠的，鬥智也是本遊戲的重要組成部分，特別是大部分的物品獲得，都要靠鬥智來完成，如果玩家避開這些內容，要將故事進行下去並不是沒有可能，但過程一定會變得困難許多，而且喜歡猛按空白鍵跳過對話的玩家，小心囉，因為即使是和一個毫不起眼的小人物對話，也對遊戲的情節有很大的影響，甚至可能會因當時的抉擇而導致完全不同的結局喔！

另外，在遊戲的樂曲部份，特別針對不同的情節所譜的詞或曲，將讓大家聽到大量具有濃郁民族風味的音樂，保證是時下一般遊戲，隨便找幾首風馬牛不相干的音樂唐塞所無法比擬的！也讓遊戲有了真正屬於自己的音樂。



火狐狸 世界追緝者

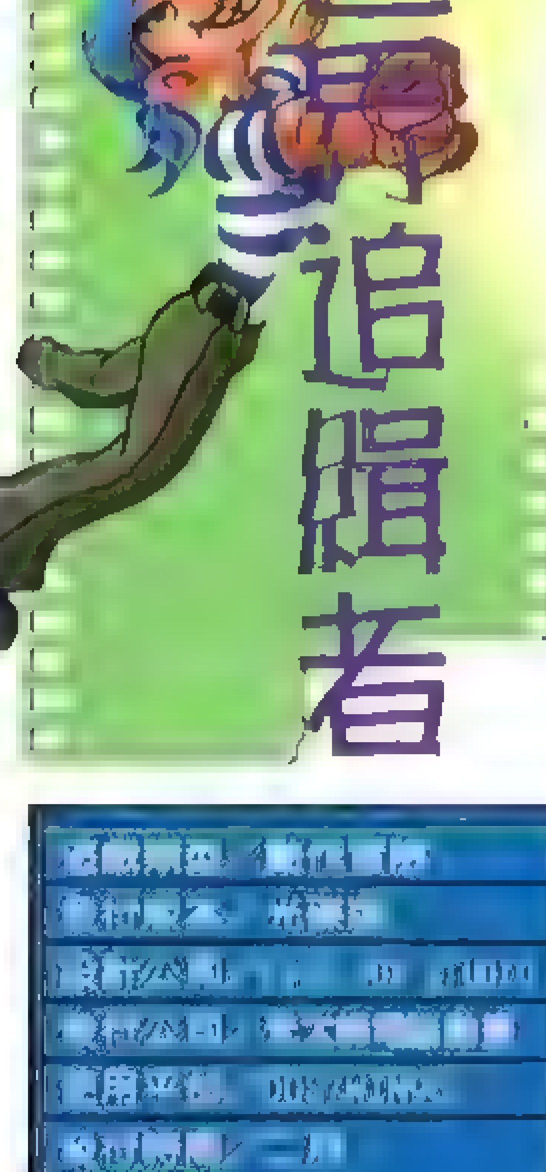
在一片RPG及「三國面孔」的遊戲世界中，玩家似乎已經開始厭煩去玩傳統遊戲了。繼「勇者泡泡龍」暢銷之後，市場又將出現一款卡通遊戲「火狐狸」。可愛的造型、滑稽的動作、迷人的景色、動聽的音樂、誇張的手法，讓您不自覺的進入輕鬆、活潑、引人入勝的童話世界。

豐富的故事情節

自古以來被認爲最接近大自然的族群～火狐狸，擁有大自然無比強大的力量，它能孕育一切也可毀滅一切，並擔負著維護大自然生態平衡的神聖使命。堅韌、警覺、勇敢而又充滿智慧。2111年國際法庭立法禁絕高污染工業繼續營運，相關企業逐漸成爲

討喜的卡通造型人物

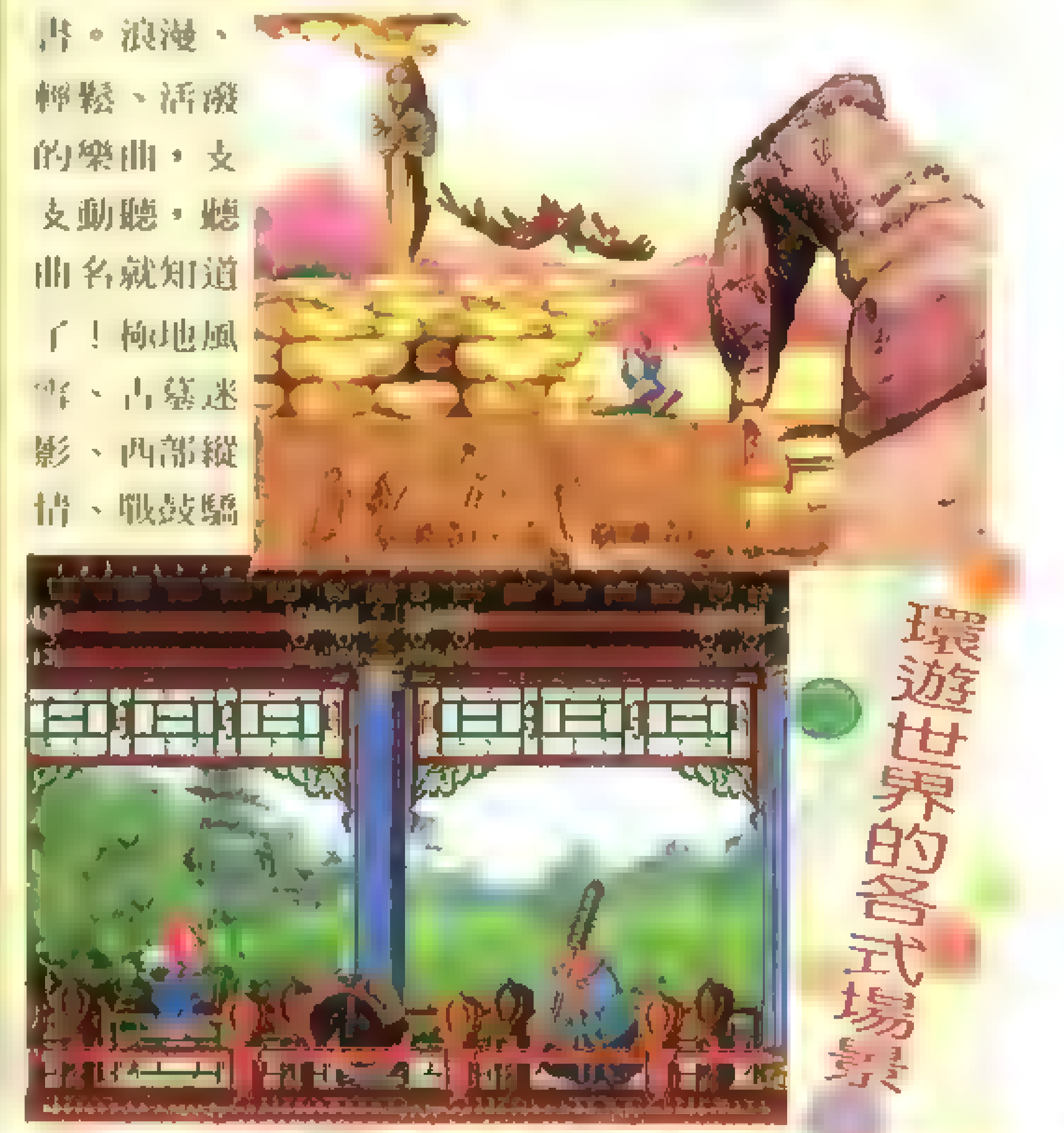
國際犯罪組織獲取暴利的根源。國際高污染工業的龍頭Devil Wolf，被禁錮多年後越獄成功，並到處建造污染環境的工廠，不顧生態環境…，因此國際追緝者Fire Fox再次被徵召，展開環遊世界大追捕的行動…。



環遊世界的場景、活潑浪漫的音效與音樂

故事發生場景遍佈全世界，有埃及金字塔、非洲森林、歐洲古堡、北極冰川、澳洲原始森林、美洲西部遼闊的原野、中國萬里長城…等，帶玩家漫遊全球，欣賞各地風土人情。製作公司Fire Fox Studio結合卡通製作的經驗，角色設計獨特、動作滑稽可愛，不僅動作流暢，各種道具、景物、人物顏色層次豐富，而640×480高解析度的四層捲軸，使玩家得到極大的視覺享受。

除了打鬥、跳躍、快慢跑、打滾…等動作都有相對應的絕佳音效，讓您就算閉上眼睛也知道火狐狸在幹甚麼外，音樂更值得大書特書。浪漫、輕鬆、活潑的樂曲，支支動聽，聽曲名就知道了！極地風雪、古墓迷影、西部縱情、戰鼓驕陽…等共十首，極盡視聽娛樂之最高享受！



環遊世界的各式場景

水滸英雄傳—火之魂

新武俠電影風格

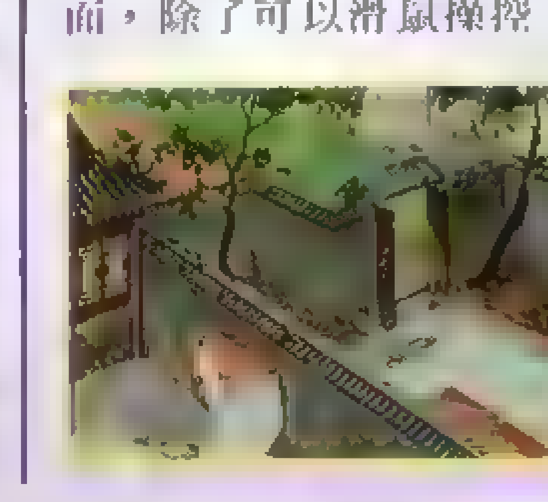
如果您熟習一些新風格的武俠電影，如「新龍門客棧」、「東邪西毒」、「東方不敗」等，相信這款《水滸英雄傳》是值得您收藏的。製作小組成功地將現代電影中深受歡迎的新武俠風格導入遊戲。場景和人物採用超寫實電影畫面；場景使用震撼的透視效果和光影特效烘托逼真氣氛；100多位主要人物，臉部依真實結構繪製，栩栩如生；640×480、256色高解析度和CD音源，創造身歷其境的臨場感，創造了一個驚險、曲折、詭異和豪壯並存的新風格遊戲。由於「水滸傳」原著人物眾多且故事分散又各自獨立，本遊戲採用多角色的方式展開。故事從若干年前江西上清宮丟失的武林奇書～「無字天書」及一段慘案開端，分兩條線路發展，並利用主角宋江施恩各主角的過程，將分散的故事串連起來。遊戲各關情節均與各主角性格相符，以刻劃人物的不同性格爲主，故事情節在原著的基礎上作了大膽的更動，所有角色沒有絕對的好人或壞人，完全由玩家的好惡來界定，產生了全新的水滸故事。

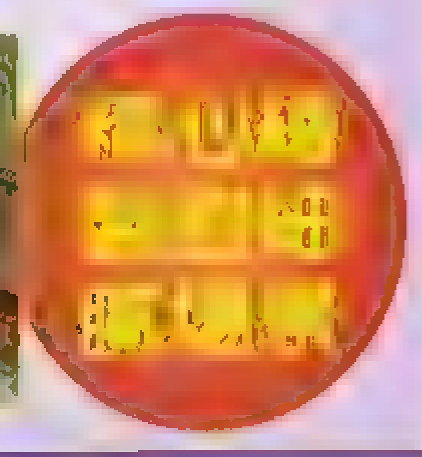
人物的臉部繪製栩栩如生

大量細緻的場景與完美緊湊的動畫

多達400幅的場景，採用電影寬銀幕尺寸，有風、霜、雨、雪、四季交替等自然景觀，有時會讓人分不清是畫是眞，彷彿人臨實境。而在武打設計中，充分表現武林高手出神入化的武功，全螢幕打鬥動畫、緊湊準確，使玩家充分體驗遊戲的暢快感覺，氣勢逼人。片頭動畫、過場動畫、場景中的小動畫，均細緻動人。

在遊戲的操控方面，除了可以滑鼠操控外，並以動態游標(ANICURSOR)提高遊戲操作的方便及直接讓玩家以不同游標瞭解不同狀態，設計細心親切





人間道之少年熊赤霞

明朝末年時期，皇帝寵信閹官加害忠良、沈迷於酒色不務朝政、再加上天災乾旱連年、盜賊四起，百姓早已身陷於水深火熱之中，何況現又傳出妖怪乘機四處作孽，民眾更是苦不堪言，正所謂"國之將亡，必生妖孽"。熊赤霞，一位剛學得百般武藝與精通各式法術的少年，身負恩師老道人的神聖使命，下山濟弱扶強斬妖除魔，這位亂世英雄的神聖任務，值得您來挑戰哦。

國產的中文動作遊戲

寶塔四週，守衛森嚴

華麗的場景

為了不讓美式動作遊戲專美於前，安峻科技不惜花下巨資研發3D Engine，只為讓所有全球華人玩家可以玩到道地中國人做的3D動作遊戲，尤其是那些向來不喜歡英文遊戲的玩家，終於可以品嚐一下精心設計的中文動作遊戲了。另外值得一提的貼心設計，是可任意切換第一、第三人稱之操作模式，讓怕暈的人不用再煩惱。劇情共分為四部曲，全部總關卡數超過20關以上，主角可以任意穿梭來回於任何一部曲當中的任一個關卡中，不同於其他相同類型遊戲之相單線式的玩法，而採取開放且多線式的架構，讓遊戲更具豐富多變化的玩法，巧妙複雜的劇情安排更將使您愛不釋手。

四面環水的塔內，會有什麼奇珍異寶？

入口

玩《人間道》時您將會發現，它不再是一味地殺死敵人拿鑰匙的遊戲，也不是枯躁無聊的地下迷宮，您必須去探索佈局設計巧妙的NPC人物，來協助您完成除魔衛道的神聖任務。

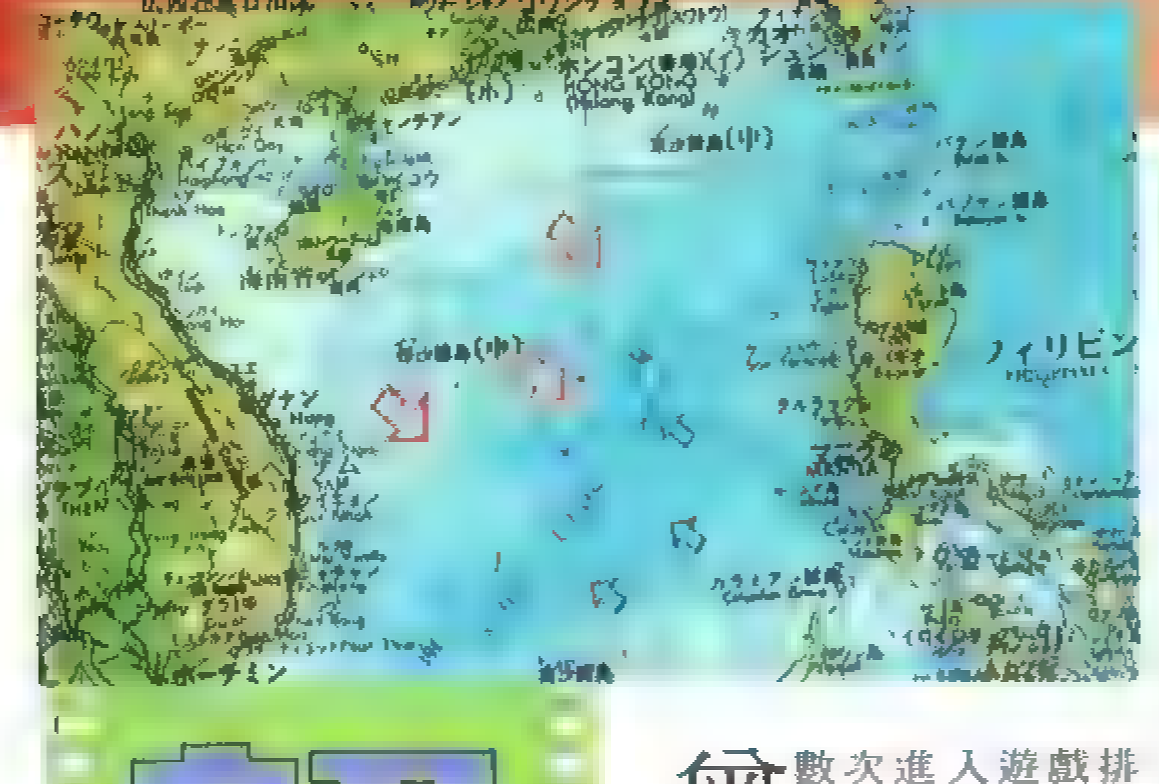
多樣多變的主角造型變化

個主角造型從遊戲開始到結束，都是同一套服裝不免顯得過於單調，於是《人間道》的主角熊赤霞會有刀客、弓箭手、劍俠、武

上四種造型，不光是人物造型做了改變而已，連直接的攻擊招式也有獨特的拿手絕技，再配合上3D動態超大型華麗的法術聲光效果，保證讓您耳目一新。而為了要帶給玩家看到真實逼真的畫面，不僅建立人物主角的3D模型，就連怪獸模型也被列入重要的一環。

使用平台／DOS/WIN95

硬體需求／
★機種：P-75以上
★記憶體：16MB



超級大戰略III

您所熟悉的大戰略系列再度登場了！

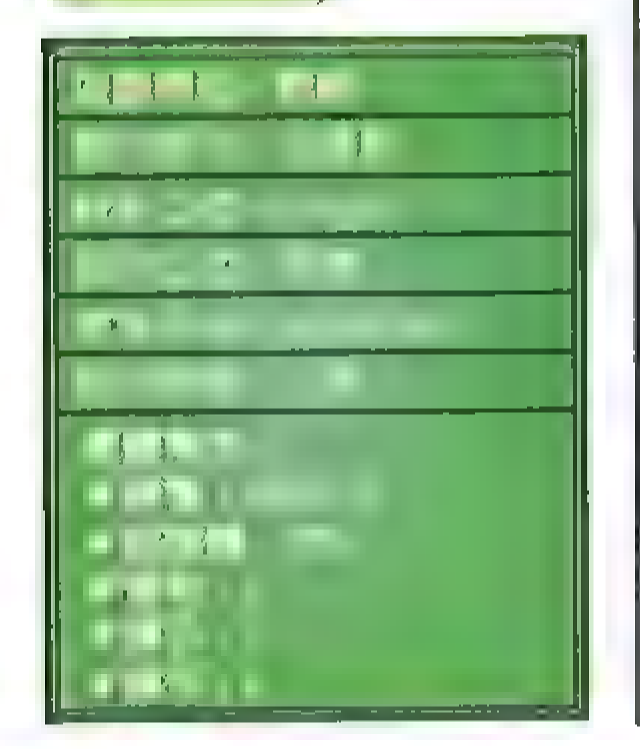
曾數次進入遊戲排行榜的國產『大戰略』系列，以其一貫特色：簡易上手的遊戲介面加上圖形上的精緻考究及融入時事的生動劇本，在國內一向擁有相當的人氣與知名度。如今，在闊別一年多後，大戰略系列將再度推出『大戰略三代』來和各位玩家見面。

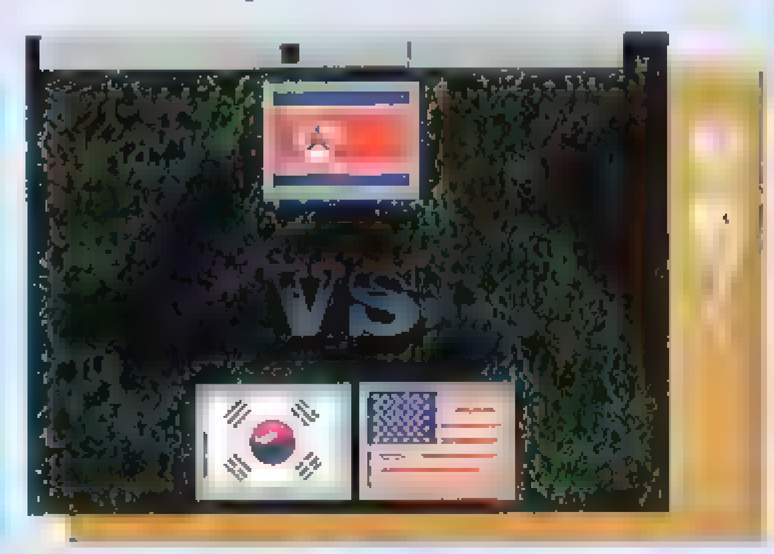
近兩百種登場兵器、外交、核武、諜報，讓您縱橫22世紀戰場。秉承大戰略系列一貫之特色，這次玩家可以在『大戰略三代』中扮演中、日、美、韓等數十國家，指揮近兩百種的現代兵器，在外交系統、核武作戰系統、諜報系統等協助下，縱橫21世紀戰場。從中華民國整建後的二代兵力到南韓新開發的主力戰車，甚至日本新研發完成的FSX新戰機，您都可在『大戰略三代』中見到其蹤跡。而且，您還能看到在22世紀才會出現的美國X-36向量噴嘴戰機，中國的殲十戰機等3先進武器呢！

玩家期待已久的新兵種

這次登場的『大戰略三代』除了加入AAAV（美國新一代運兵車）、殲十（中國新一代戰機），雷霆2000等數十種中外新兵器外，亦加入了『工廠』、『船塢』、『工事』等新地形。其中，『工廠』可以生產與快速修護兵器，而『工事』則是可以提供步兵及砲兵單位高達百分之八十的防禦效果。除了新兵器，新地形外，『大戰略三代』更以玩家意見為參考加入了『工兵』及『砲兵』兩種新兵種。

由於加入了新的地形及單位，所以『大戰略三代』在戰略運用上的變化更為多元。由於兵器是由『工廠』所生產出來，所以玩家的首要攻擊目標將不再只是敵方司令部。而『工兵』則可協助玩家建立快速攻擊路線及前線補給要塞。當然，在『砲兵』的協助下，防線將不再是固定的據點，可視戰況隨時以調整佈署。





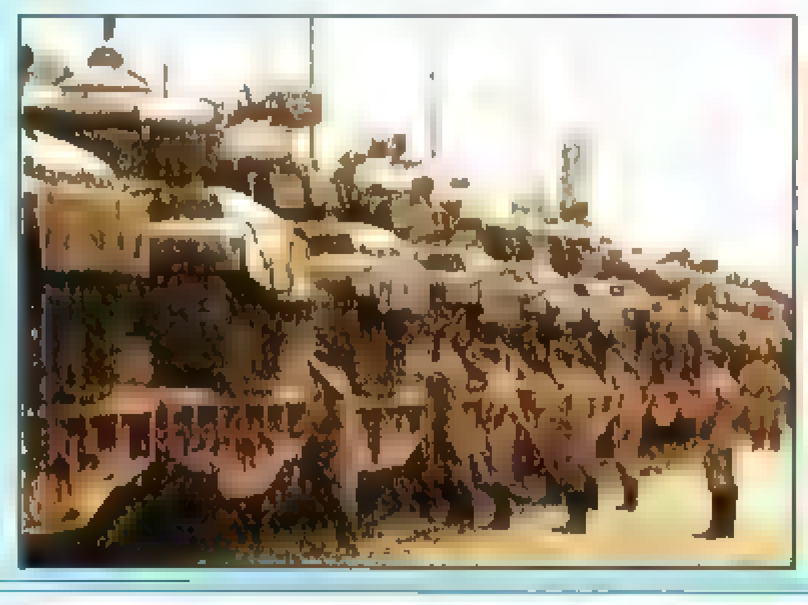
▼遊戲中的過場畫面

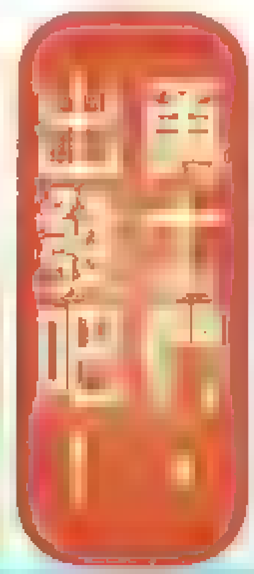
▲遊戲中的戰術地圖

更複雜的外交系統，讓您在戰場上如虎添翼

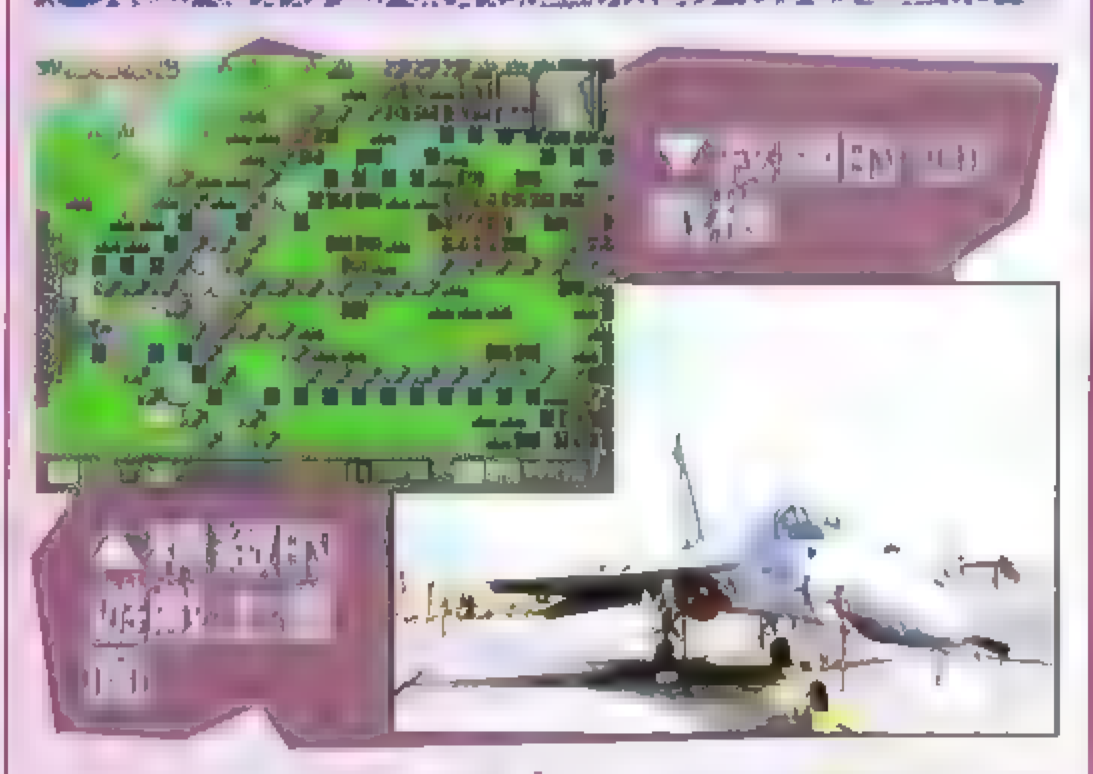
爲了改進前幾代外交系統給人"對戰事無實際幫助"的詬病。這次『大戰略三代』在外交系統上特別加入了『世界軍售系統』；也就是說您可以透過外交途徑，向世界各國購買軍售。當然，能買到什麼等級的軍備就要看您和該國家的友好程度了。不過外購的兵器雖然可補充自國兵力的不足，但價格絕對是「任人宰割」的喔！由於兵器的來源除了自國生產外，還可由國外購入，所以當您看到盟國或敵軍明明是軍事小國，卻駛出一台世界一流的SU－27側衛式戰機時，可就別太吃驚了！

除了外交系統上的改良外，相對於外交系統的『諜報系統』也做了大幅度的改良。您可以收集敵方在軍備、軍售、外交，甚至佈署方面的情報。當然，地下活動是需要相當經費的，而且情報的正確性也不是百分之百可靠的。





介面改良再改進，讓您指揮起來更能得心應手



這次『大戰略三代』在遊戲介面上做了相當的改良，並針對玩家的建議加入了許多的改進的地方。比方說在遊戲上畫面中加入縮小地圖以方便玩家瞭解現在所在位置，加入全補給功能讓玩家可一次補給所有部隊等。而除了戰場上的改良外，『大戰略三代』的戰情室系統也做了許多改進（所以，這次將不會再限制玩家一回合只能進入一次戰情室了）。新的戰情室系統將區分爲行政、外交、諜報、核武四大系統。每一系統都採獨立作業，且都可重複執行，不過有一點仍是和以前一樣的，那就是您副官的屬性將間接影響到每一系統的作業能力喔！

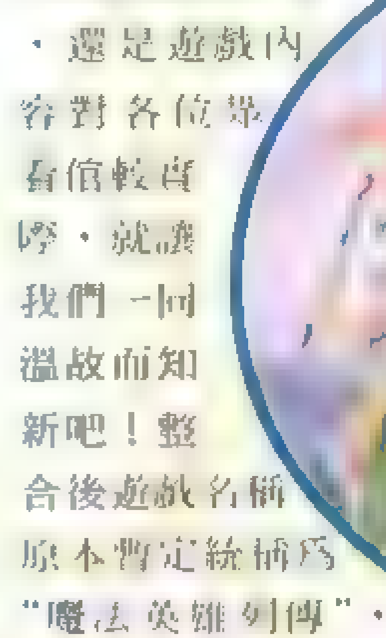
想知道中華民國整建後的二代兵力具戰力如何嗎？想知道日本新戰機FSX和中國的殲十戰機誰勝誰負嗎？想知道中美日韓誰會是22世紀亞洲主角嗎？那麼您可以試著期待這款將吞假登場的戰略大作～超級『大戰略三代』。

新英雄傳說

四套遊戲讓你一次玩個夠！

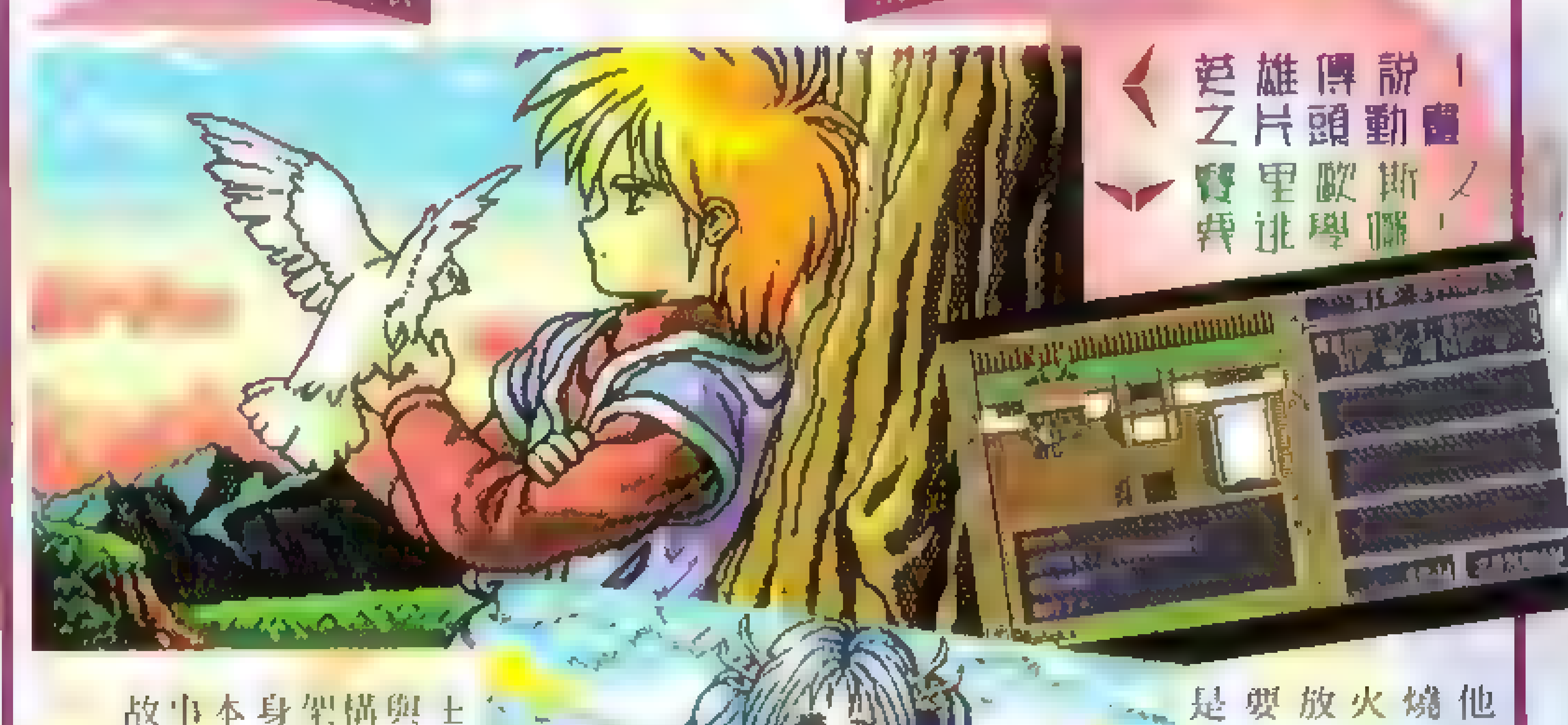
由日本Falcom公司開發完成的英雄傳說I、II系列，一直受到喜愛RPG玩家們的親睞，歷久不衰，年初，國內獨家代理商大宇資訊，為了回饋多年來一直伴隨大宇成長的USER們，決定將這一系列英雄傳說四套遊戲整合成為一套，並限量發行紀念手錶（據說是直接兌換贈送啊！），打算這一季裡，讓你的PC過足戲癮！

其實贈品活動在其次，讀者們較關心的，當然是遊戲本身好不好玩？考慮到RPG玩家們對於選擇眾多同類型的遊戲時，可能向隅，因此特別回頭介紹這款"俗擱大碗"的遊戲，廢話不多說就此打住，還是遊戲內容對各位來看價值較高吧，就讓我們一同溫故而知新吧！整合後遊戲名稱原本暫定統稱為"魔法英雄列傳"，但最後仍決定改為"新英雄傳說"，內含四套遊戲，這四套遊戲分別是：英雄傳說I、英雄傳說之屠龍戰記、英雄傳說之白髮魔女、英雄傳說之朱紅血。



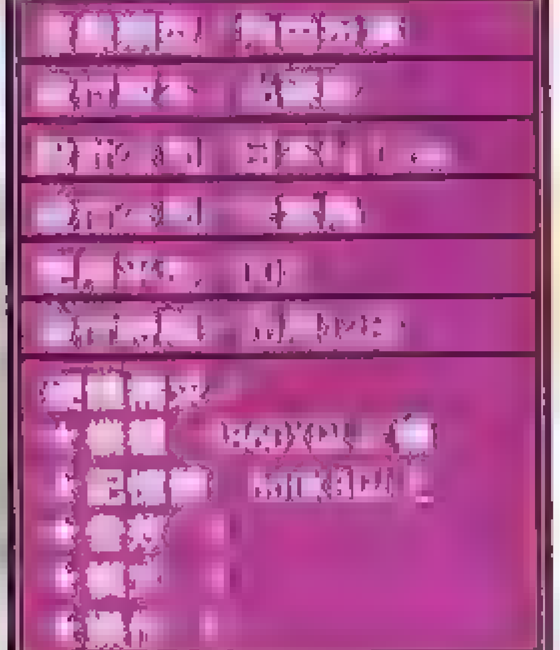
屠龍戰記的故事劇情承襲自I代的架構

英雄傳說 I 首集

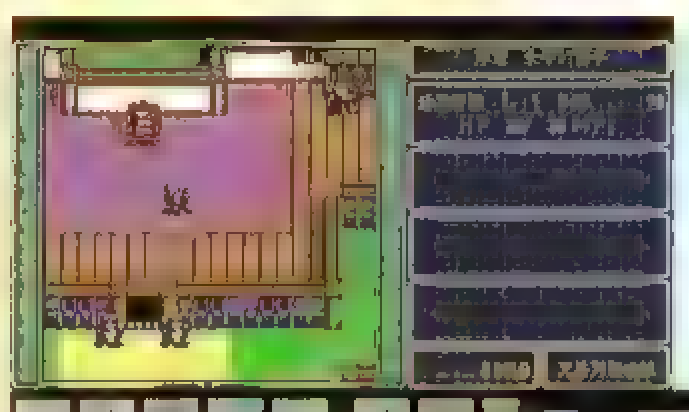


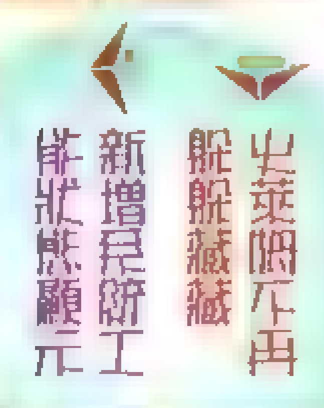
英雄傳說I之片頭動畫，賽里歐斯與進學僻！

故事本身架構與七了復仇記類似，介面與戰鬥畫面的部份表現中平，值得一提的是，遊戲中充滿敏捷的過場畫面，人物運作靈活，並且有自動戰鬥系統，打得累了、煩了的時候還可以讓電腦代你出征作戰。另外，還有數十種武器、道具、防具、以及咒文系統可供你施展，看你是要放蚊子叮人（毒蚊咒）、還是要放火燒他（烈火咒）、或是電昏他（閃電咒）、再不然小人點，暗中對你的敵人放冷箭（冷箭咒）……當然中毒時可不能忘了隨時拿出你的解毒咒，增加你的活力，解了再上！



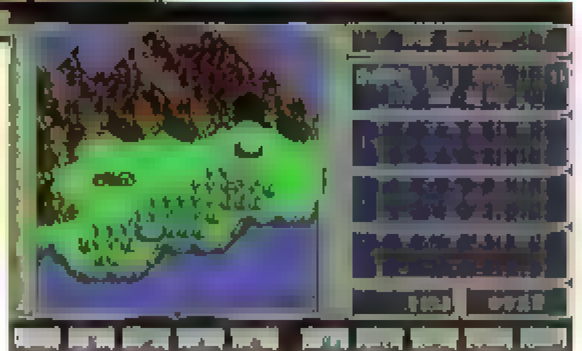
英雄傳說之屠龍戰記





史萊姆不再躲躲藏藏

新增兵器功能狀態顯示



故事延續英雄傳說I的架構，王子仍然是少不更事，最愛依舊是逃學與修理史萊姆；而這次史萊姆不再隱藏，你可以選擇是要在何時修理它，或是避開它。系統畫面NPC的人物造型及場景均比英雄I細緻許多，而友情的傳達則是英雄二的主要訴求。在前一部作品中，活耀的男主角賽里歐與各地相遇的伙伴們建立了深厚的友誼，而這次的主角則換成了他的兒子～亞德盧斯，因爲緊緊相扣的友情，才能給予這些冒險者勇氣和力量

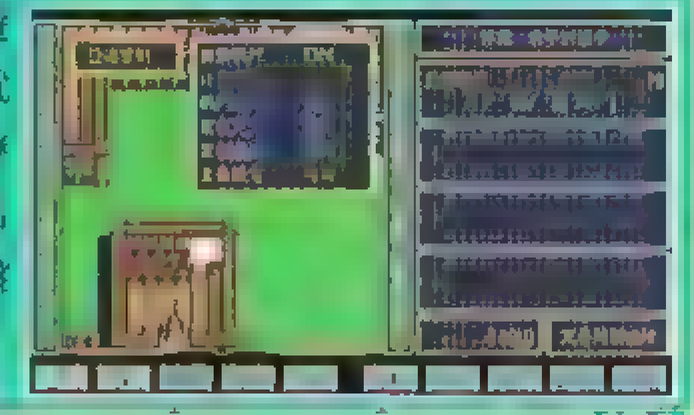
[illegible]

1.在戰鬥畫面上的怪獸均可活動自如，並且在視窗上增加了系統功能狀態，操作更得心應手。

2.比前作更引人的故事結構和容量

3.變得更爲聰明的AI機能，搭配的自動戰鬥模式

4.創新的咒文系統可提供多種選擇，如此一來，亞德盧斯遊歷各國的配備就更週全囉，遊歷各國而引亡，[illegible]有出祖力討此般概況！



英雄傳說之白髮魔女

與前兩集遊戲不同的是，故事已經不再延續前二者，但背景仍爲西歐人古時期，白髮魔女有預知未來的能力，但在遊戲裡，她只是個傳說，也就是說，因爲白髮魔女的神話而導引出這個故事。主架構仍著重於傑力歐與克莉絲相偕的遊歷冒險的故事；穿插異國風情的特色景觀，如法魯提亞這面環海的國家，因地勢起伏不平形成許多壯麗的景緻，天空的雲彩照射在（拉克比庫村）的水晶湖上，形成了美麗的畫面。

而美納德的東海岸，更是帶帶冰山的奇特景象，說到此，

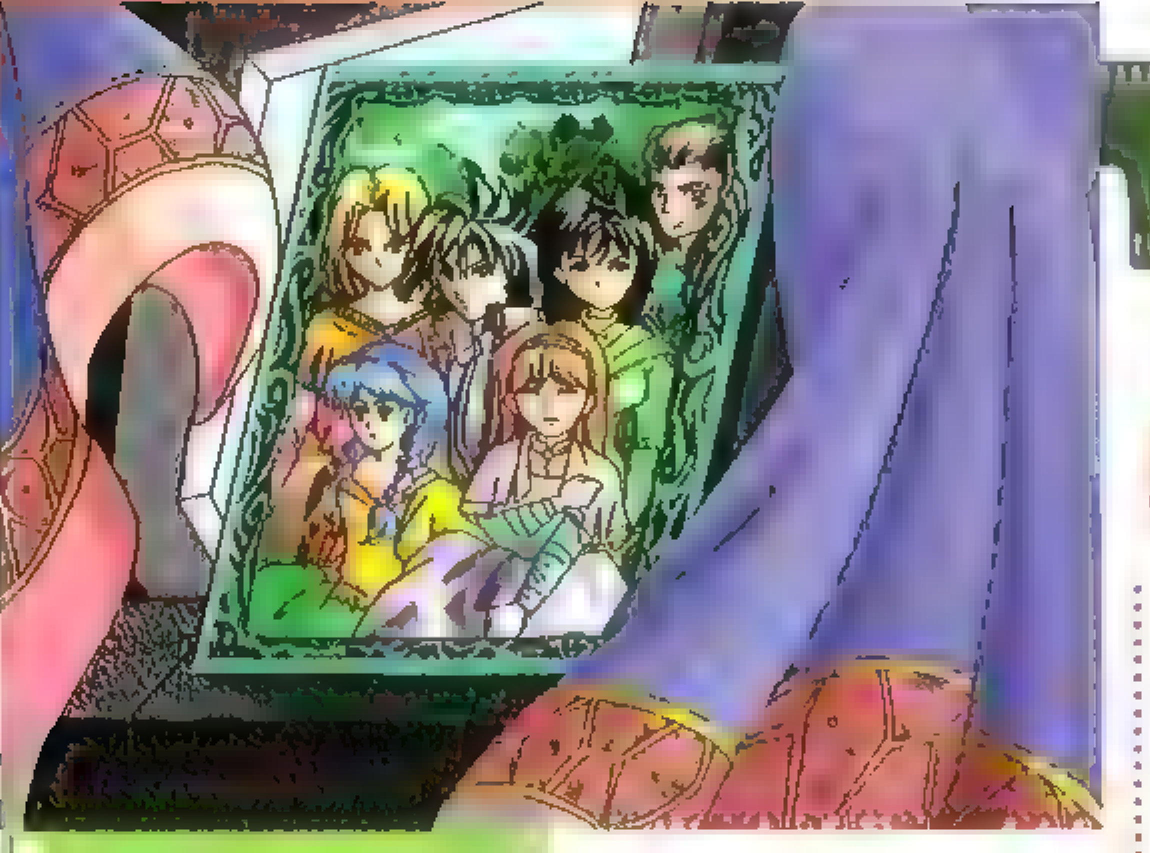
片頭動畫

看倌們大概瞭解遊戲本身不論在NPC人物造型方面，或是在地圖場景部份，均比英雄傳說I以及屠龍戰記精彩許多，國人自行研發的GAME與代理GAME，畫面的差別玩家們都已明瞭，因此在此不再多加贅述…。

英雄傳說之朱紅血

熱衷於生命的人們所流下的血汁，也是生命充滿活力的象徵。朱紅血，是生物所擁有的熱情之最佳力證。所以想當然爾，雖是角色扮演類型的遊戲，但在朱紅血的介面圖裡，已將畫面下三分之一的部份活用，遇到戰鬥狀況時，介面下會自動顯示以人物造型爲主的戰鬥側面動畫，讓USER本身觀賞魔法施展時的特效時更加地過癮！但唯美中不足的部份，是朱紅血在你遊戲中途想儲存遊戲進度卻不能儲存，而必需由程式替你指定進度儲存，也就是說，主角在生命力用盡前所玩到的進度就是你下次啓動的地方。你可能無法在主角各方面狀態最佳時儲存你的進度。

歲末年終時，各有聲出版業紛紛推出精選專輯，遊戲業者跟風者也不在少數，在此潮流中，如何選擇一套值得收藏的合輯遊戲，是玩家們意願所指。四套代理遊戲一次特價賣，夠辣吧？



故事提要……

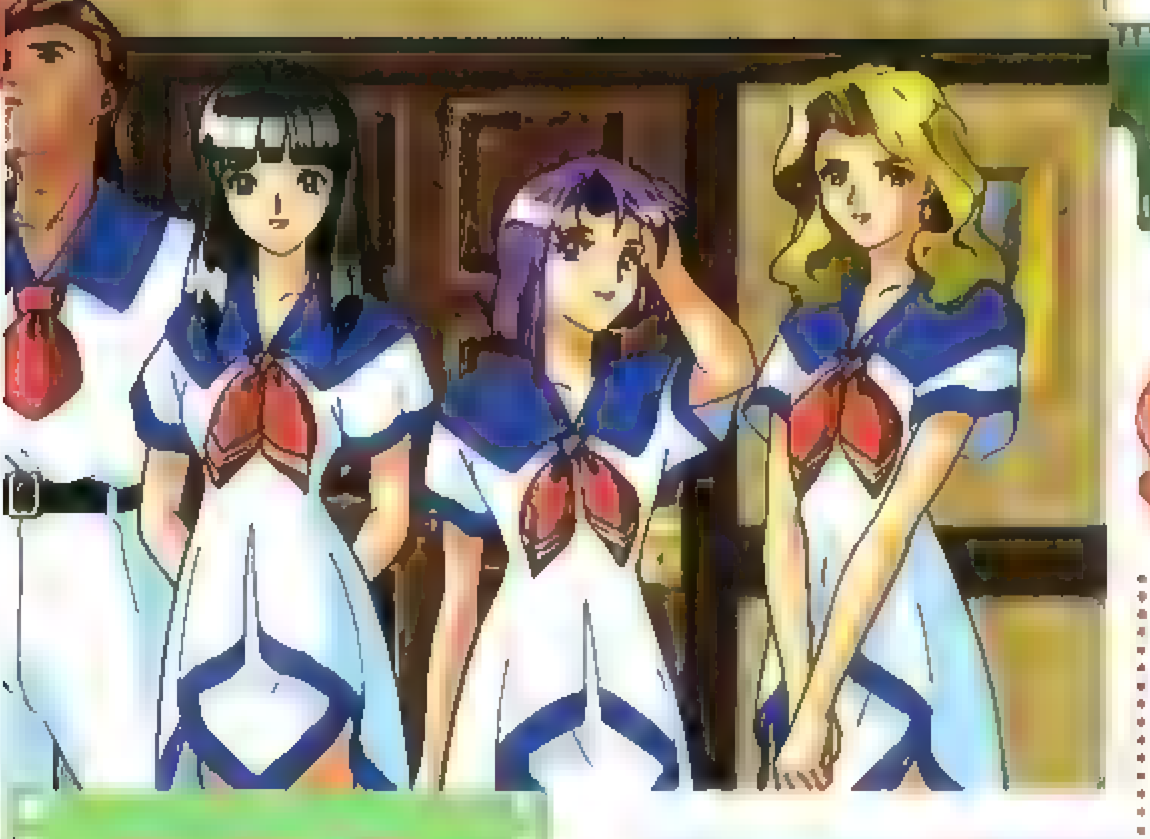
一個曾經由神統治並與人獸和平相處的世界，它的名字就叫作「塔斯拉瓦」。但是不知是受到人私慾的影響或是神內心的邪念所引起，表面的和平似乎無法再維持了。神的內部分裂發生鬥爭，雖然邪不勝正，但是神決定遺棄這個世界，只留下「塔斯拉瓦」的人對神的信仰及畏懼，但是權力慾望的追逐，還是繼續的發生…。不停的戰爭、侵略及鬥爭之後短暫的和平，就在時間的潮流中反復的循環，一百年的光陰就這樣的飛逝，權力慾望鬥爭之後的人們，開始追逐神的腳步，也想成為神。

主角雷恩與妹妹露希雅兩人相依為命的過了十年，但是在他的心中永遠忘不了那段往事，十年前的那天全家人到森林中野餐，就在回程中，遭遇到人們傳說的神獸莫爾特斯的攻擊，父親為了掩護家人逃跑，不幸喪生，而母親美娜亞卻在第二天早上不告而別，妹妹露希雅也從那天起染上怪病，並且日益嚴重……。

人物表情豐富、生動有趣

▲染上怪病的露希雅

強烈的角色性格



戀愛物語外傳

再談一次

戀愛物語這套遊戲相信玩家們一定都印象深刻吧！尤其是遊戲中許多漂亮的美眉，每一個角色都有其鮮明生動的個性，而一個好的養成遊戲，除了有漂亮美眉可以談戀愛之外，進行遊戲時的心路歷程也是很重要的。

針對一代的「戀愛物語」更加強化，在外傳中除了能好好愛你最心儀的女主角之外，還大幅增加了「事件」的發生，像是校慶、情侶魔法選美、交換日記等設計，大幅增加了愛情的調味料，而特殊事件也會隨季節而更改。

▲美美的同學們不賴吧！

▼哇！校長依然一樣嚴肅。

界面親和好上手、掌握遊戲更容易

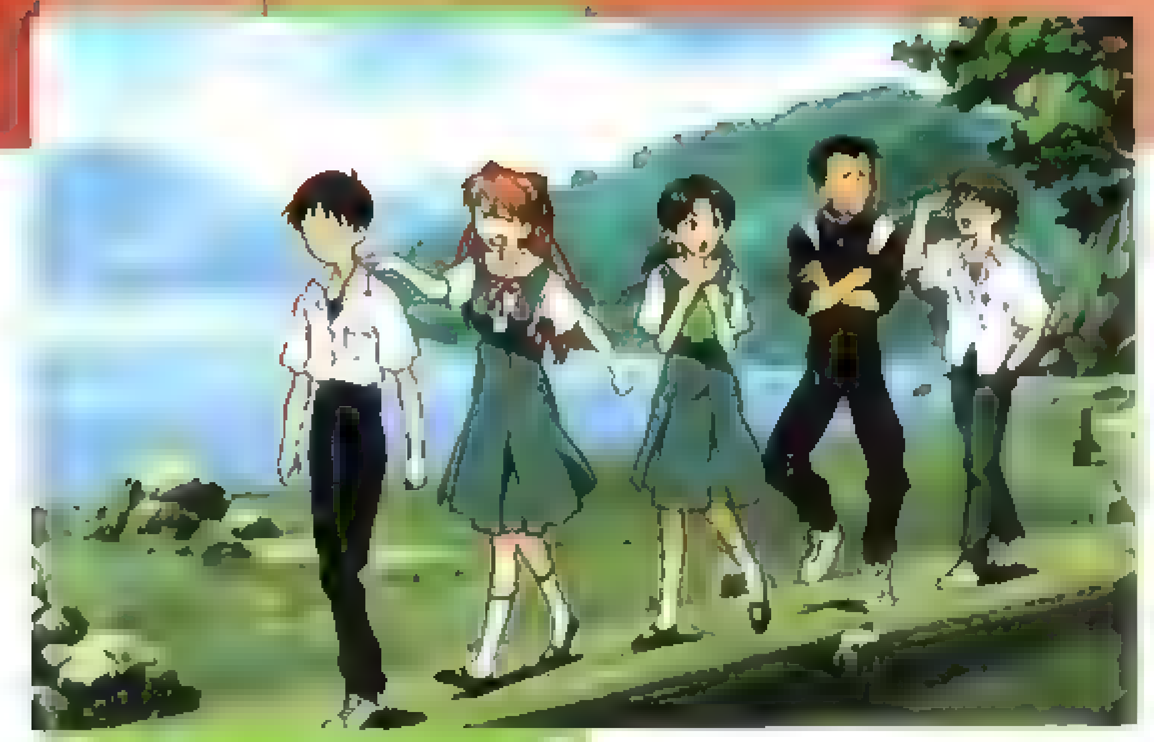
在介面方面有很大的革新，將長條棒式的能力值表示改爲數值式，讓玩家對屬性更能一目了然。而訓練失敗時的倒扣也有改變，只會針對該項數值倒扣而不會影響到他項。這樣的設計可以簡化玩家複雜的計算，專心的把心思放在追女孩子上。但是自我訓練並非不重要，能力值的高低可是會影響結局和一些特殊事件的表現喔！

針對一代一些場所變化不大的遺憾，「戀愛物語外傳」讓你幾乎在街上哪兒都會遇到女同學，大量的邂逅搭訕可以快速地增進情誼，除此之外，連平常在上課的時候遇到她們的機會也大爲增加了許多，不會有一代的時候苦苦思念、人找不到又非等到放假不可的窘況了。另外也有一些新的要求，如果女孩子對玩家的好感度不夠的話，在週末時可是無法進入她們房間聊天的唷！所以囉切記啊！想用鮮花攻勢恐怕也未必奏效，玩家們得多下苦工去了解她們才行。還有一個有趣的設計：每週會出現一個女孩子對你好感度的排行榜，讓你在戰略評估、戰術調配上可以估量一下。

學魔法

▼不錯吧！逗得女孩子笑滿懷

▲誰是這第11位神祕人物呢？



新世紀福音戰士 鋼鐵的Girl Friend

遊戲類型／冒險
發行版本／光碟版
設計公司／GAINAX
發行公司／華義國際
適用平台／WIN 95
發行時間／2月中旬
★機種：486 DX4 100以上
★記憶體：16MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：K/J

今兒個咱們要為讀者們介紹的這款遊戲可是在日本紅的不得了的唷！它的卡通片啊！在日本可說是無人不知無人不曉的呢！有著美美的畫風、在劇中人物的設定上也花費相當大的功夫，再加上保衛地球的神聖使命，所以讓新世紀福音戰士嘗遍了當紅的滋味，而其打動青少年的心扉又符合末世紀人類毀滅論的背景，這都是它受歡迎的原因吧！現在就讓咱們來瞧瞧它搬上電腦平台後的表現……。

結合宗教發省思 寓教娛樂遊戲中

故事可說是融合了相當高度的宗教聯想，在西元2000年時在南極發生了隕石碰撞，由於水位上升及接連而來的天災，全球的經濟幾乎癱瘓，戰爭更是沒有休止。2015年新的入侵者又出現，那就是「使徒」— 巨大的機械戰鬥群，彷彿基督教末世「神的使者」，以正義之名要毀滅邪惡的人類，然而軍方的精良武器在「使徒」面前好像玩具一般。有鑒於此，最高當局終於決定重用NERV這個最高機密組織，以花費巨資、尖端科技研發駕駛員近乎直接神經控制的「汎用人形決戰兵器」（簡稱EVA）對抗「使徒」，並獲得了勝利的戰果。接下來EVA「新世紀福音戰士」種種任務上的艱辛和細膩的角色感情交織，就成了它動人架構。

●在新世紀福音戰士裡，軍方的飛機都只是玩具

●新登場的霧島mana會帶來什麼衝擊

卡通魅力妙無窮 漫畫魔力掃東洋

「新世紀福音戰士」是出了卡通後才出漫畫的，目前在日本已出到第四集（台灣則是第一集），可謂魅力延綿、威力無窮。以「美少女夢工廠」遊戲聞名的Gainax公司，特地製作了一個「新世紀福音戰士」外傳遊戲—「鋼鐵的Girl Friend」大饗所有Eva迷。遊戲中針對碇真嗣（男主角）他個性矛盾憂傷的特點，試圖換個角度以愛情來滋潤他枯竭的內心世界，而新登場短髮柔媚的女主角霧mana也將扛起很大的戲份唷！玩家屆時可自己兒來親身體驗一番。

遊戲中有著大量的精美動畫檔，畫面使用顏色超過一般遊戲的256色，高達Hi-color（16bit，65536色）呢！而且遊戲中的音效錄製也是一級棒的說，每個角色都由專人來配音。互動式的介面讓玩家可以在一些場景中，感受到深歷其境的氣氛，而角色的個性和內心世界活靈活現的展露在遊戲之中。這些內容都是漫畫迷和卡通迷所享受不到的，因為這是Gainax公司所策畫的番外篇。假如說之前地球災難有「第一衝擊」「第二衝擊」（註二），我們可以戲稱「鋼鐵的Girl Friend」中霧島的愛對碇真嗣而言是「第三衝擊」吧！

●由於碇君心神不寧，任務出槌造成NERV基地大亂

●EVA戰士正在接受裝備體能檢察

紅顏禍水多災難 天翻地覆遊戲中

mana在「鋼鐵的Girl Friend」裡面以轉校生的形態來到了第三新東京市，與碇君不但同校同班而且又相鄰而坐。她對真嗣的主動頻頻示好，用「熱情」兩個字來形容是再恰當也不過的了，玩家您能想像一個女孩子俏皮的去偷看男生換衣服嗎（這裡要慎重提的是，本遊戲絕不是Eva成人遊戲版唷！）？真嗣他再怎麼遲鈍、對人事再怎樣得過且過，也逃不過「女追男，隔層紗」這個鐵的定律，而咱們男主角在心情波濤起伏之下，不但任務經常出槌懶散，也跟一般少男一樣到書店去猛翻戀愛攻略……直到要求霧島跟他正式交往，碇真嗣整個人才變的有生氣了，約會、共泡溫泉（編按：哇…日本青少年那麼這麼open喲？），一切美好的人生才得以重現。

劇情的峰迴路轉相當引人入勝，在此先偷偷地透露一些些：在一個新的「類使徒」巨大兵器出現在富士山附近的蘆湖中，經過縝密的調查而得知該兵器並非「使徒」，而其背後隱藏著重大陰謀。除了知道那是某些民間企業為了打擊Nerv，投下巨資所建造的秘密兵器，更令人吃驚的是霧島mana居然是三位駕駛員之一。由於之前操作不當受了傷，所以她的新任務就是接近Eva駕駛員，對咱們的男主角碇真嗣而言，他是否能躲過甜蜜背後看不見的殺機呢？而這場你濃我濃的愛情是否就此畫上休止符咧？嘿嘿！這些就請玩家自行到遊戲中去發覺吧！

●良澤在遊戲中擔任

●綾波是個工作至上的冰山美人

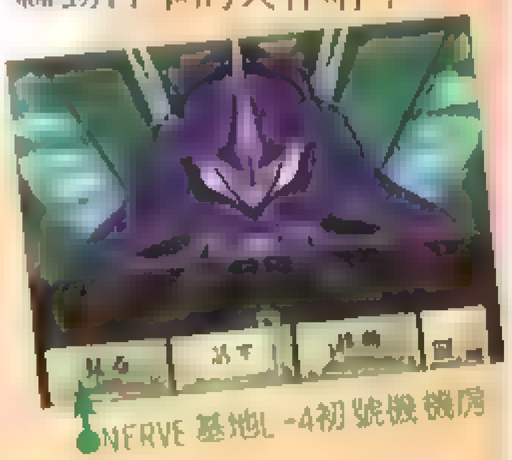
角色個性分外明 情感糾葛莫錯過

●阿詩卡在遊戲中可是很喜歡碇君的唷！

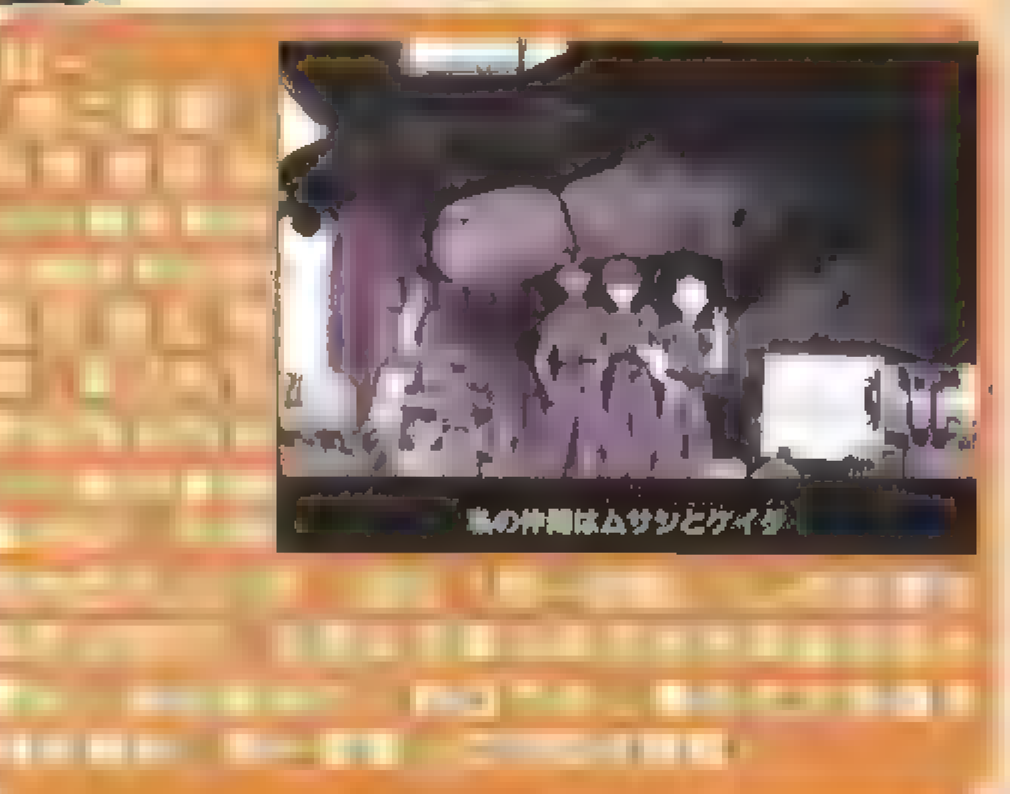
●在知道霧島的來歷後，小倆口都心事重重了

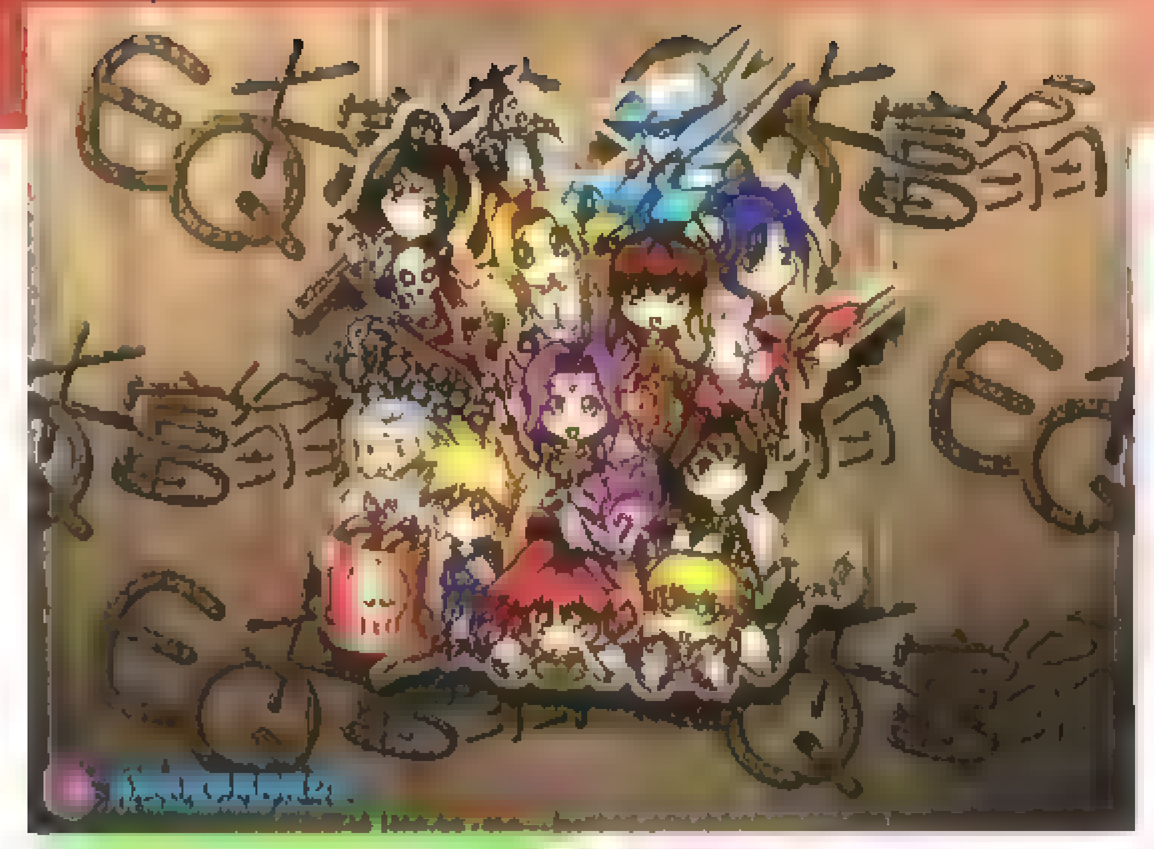
●為了約會丟下任務，這樣男人該稱讚還是該罵呢？

原作中魅力四射的角色都會在遊戲中一一展露，像是同為14歲Eva的駕駛員，個性一冰一火的雙美少女：綾波零與總流．明日香．蘭格雷，還是溫柔的傻大姊上司葛城美里，以及帥氣熱誠加持良治等等人物，在遊戲中他們將擔任真嗣的愛情導師並幫助他渡過最後的危機。精緻的新畫面和劇本中更強化了生活，讓這套遊戲在日本廣受歡迎。「鋼鐵的Girl Friend」預定在2月中旬在國內上市與玩家見面，相信對任何動畫迷和漫畫迷而言，這實在是不容錯過的Eva相關作品，而一般玩家也可以藉此個機會好好認識這轟動日本的大作唷！



●NERVE基地L-4初號機機房





新穎有趣的……問答式大富翁遊戲

問答遊戲，一直都只有搶答與回答兩個動作在重覆循環而已，這樣的遊戲，可能在現在追求多變的玩家眼中，早已沒有所謂的新鮮感了。不過，如果有一套機智問答遊戲融合了大富翁的多變與多人同樂性質，其中還加入了如RPG般的戰鬥要素，那，這樣的機智問答遊戲，是否還會一樣的乏味呢??也許啊，這個答案很快就能揭曉了喔!!因為，由弘煜科技所開發，即將於近期登場的新型態問答大富翁～『EQ大富翁』就是這麼一個遊戲喔!!

"問答式大富翁遊戲"??它和普通的大富翁遊戲有什麼樣的不同呢？是不是只是加重了大富翁中本來就有的問答小遊戲而已呢？關於這一點，根據『EQ大富翁』的開發小組表示，絕對不是只單單的加重而已，因為呀，『EQ大富翁』之所以為大富翁的原因，是在於它擁有大富翁所特有的競爭性與多變性，而緊張刺激的機智問答遊戲部份則充當了整個遊戲的主體，可能，這兩種遊戲類型的組合，真的會帶給你我不少的樂趣！當然了，除此之外，製作小組還私下透露了『EQ大富翁』其它諸多新穎有趣的設計，以下，就慢慢的為各位玩家介紹

▼回答問題時，還有華麗的動畫演出

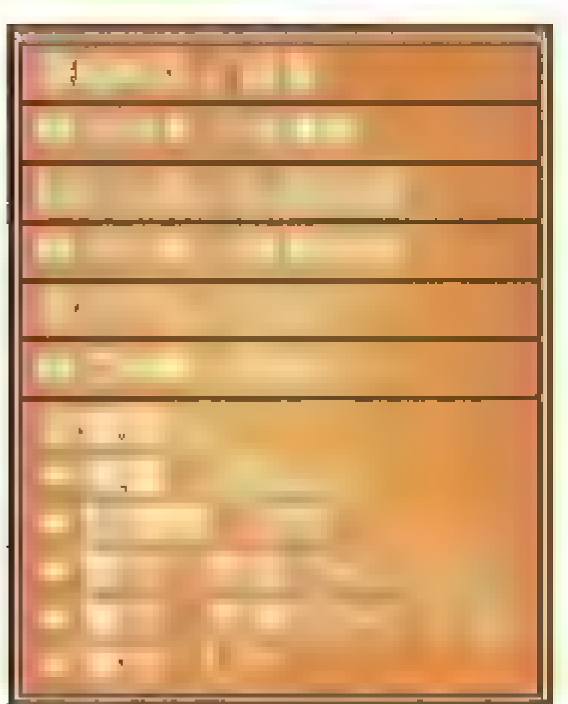
▲最COOL最HIGH的題目向你挑戰

包羅萬象的問答考倒你高深的腦力

首先，我們就來看看問答遊戲中，玩家們最為關心的"題目"了。應該出些什麼樣的題目呢？或是什麼樣的題目才夠挑戰性呢？根據筆者所得知，『EQ大富翁』的製作小組為了解決這個棘手的問題，可是特別精心設計多達了"七千題"的題目！其題型的多變與涵蓋範圍，那真可謂上至天文，下至地理，而且，製作小組還將這"七千大題"做了歸類，總計九大類三種難易等級的題目，應該能滿足各種類型玩家

▼通過平交道前記得停看聽，不然的話…

▲在遊戲中是用拉霸機來決定步數的



遊戲的最終目的是打倒魔王

每個遊戲，一定會有所謂的勝利條件存在。在『EQ大富翁』裡，當然也少不了會有這個條件。但，與一般大富翁遊戲所不同的是，遊戲的目地不是在於盡量使對方破產，而是打倒所謂的「大魔王」!!什麼!?這不是大富翁遊戲嗎？為什麼會有「大魔王」的存在呢??沒錯，之前不是有提到過，『EQ大富翁』加入了如RPG般的戰鬥要素嗎??那就是『EQ大富翁』中每個角色都有如RPG般的生命力設計，而玩家在進行搶答時，就猶如RPG的戰鬥一般，敵我雙方當場就依答題速度與正確率互相開打…；除了享受搶答的緊迫感外，也可以同時欣賞到角色全動態式的戰鬥畫面，這令人絕倒的新奇設計，應該是能令各方玩家感到滿足吧??而且，附帶一提，在搶答中，玩家還可以做一些特殊操作來影響對手喔！如驅使自己的恐龍搶走對方的錢等…。反正，『EQ大富翁』絕對讓玩家沒有閒著的時候!!

▲拉霸機是用來決定步數與命運的重要工具

▼哇塞！金幣從天而降，快吃快吃！

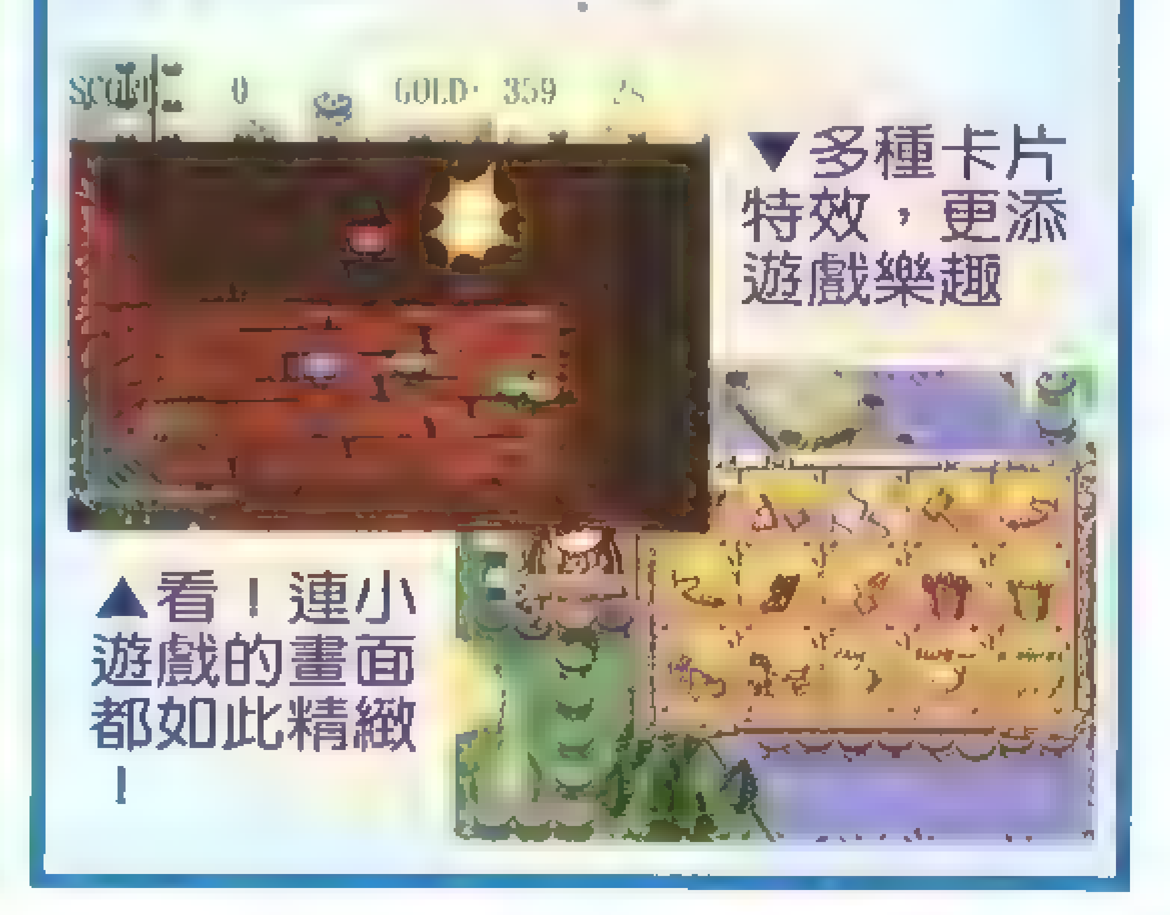
▲超炫的卡片動畫特效！

吧？，對了，說到這兒，不知各位玩家是否有留意到『EQ大富翁』的畫面上，有著許多五顏六色的行走地盤呢？可別看輕它繽紛的顏色喔，因為，它們可是各種"題型"的於地圖上的代表喔！選擇自己所拿手、對手所不拿手的題目來進行挑戰，將會是您致勝的關鍵!!

再來看看『EQ大富翁』豐富的遊戲世界吧！『EQ大富翁』總共分為三大關卡，而在各大關中還有各種加分用的小關卡存在…。如在直奔地球而來的小隕石上展開激烈的對戰等等…，而且，這三大關由3D所描繪而出精緻地圖可說是一關比一關還偉大。對於這"幅原遼闊"的世界，玩家應該不會感到不足才是，而且，在『EQ大富翁』如夢似幻的世界裡，還隱藏著不少驚奇的事物喲!!如玩家走在鐵軌上時，可能會被突如其來的火車輾平壓扁等等之事。

善用卡片來使情勢逆轉

大富翁中，充滿聲光效果而且又具有絕對實用價值的"卡片"，在『EQ大富翁』當然也是不會漏掉它的。為了加強『EQ大富翁』整體的遊戲性、競爭性與熱鬧性，設計小組特別製作了多達十數種的效果卡片來供玩家使用喔。有可以直接點名對手來進行搶答遊戲挑戰的『搶答卡』，還有將身上貼著的卡片全數反貼於對手的『反貼卡』，以及所謂甲方答對乙方加分的不人道卡～『吸金卡』等…，只要玩家善用您撿到或是買到的諸多卡片，要辦到「一局逆轉」的事絕對不是夢喲!!不過，也得小心被你（妳）的對手"卡"定了出局囉！



▼多種卡片特效，更添遊戲樂趣

▲看！連小遊戲的畫面都如此精緻！

局勢空前緊繃
超3000
NO.1
media control

戰火一觸即發
上市熱賣搶購中!
完全中文版
公元
2140
TopWare
富峰群企業

誌武神大戰
古中國大陸的歷史，掌握在你手裡...
亞洲中文市場聯合總代理
研展開發
MIRINAE
SOFTWARE,Inc

近期上市/敬請期待

惡靈，將傾巢而出！

Symbol of F.AT.MA
Another story of Ancient Dragon
Prologue

亞洲中文市場聯合代理

3D REAL TIME ACTION RPG
前所未見的超高
創意生活 關懷文化
總經銷
富峰群企業

R·A·M 1

由未來到過去，一個時間並不產生意義的地方，
一件穿越時間的謀殺計劃，一段跨越生死的感情，
在今年的冬天，悄悄的展開。

營造大亨
極度挑戰你的經營能力
建築你的命運
建築你的世界
建築你的瘋狂國度
上市
熱賣中
天生營造家
限量大抽獎
ELEVEN
大誠行
資訊商品經銷代理
02-7268958

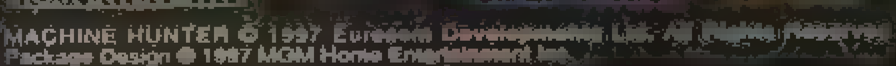
MACHINE HUNTER

獵殺鐵甲兵

異形終結總動員・MGM年度射擊大片

遊戲特色

- 採3D俯視角，讓您免除鏡頭轉向的困擾！
- 地形採多層次設計，共有溶岩、叢林、兵工廠…等16個關卡
- 360度全方位攻擊，並可快速切換地圖
- 9種超強力的未來生化兵器，以及數十種異形生物、裝甲車與你對抗
- 未來軍火庫的各式致命生化兵器，等著你神機妙算來竊取
- 華麗而震撼的爆破場面及聲光效果，挑戰[illegible]
- 支援8人連線對戰及Internet網際網路對戰模式



multimedia

協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.

集"星海爭霸"、"銀河霸主"、
"文明帝國"之大成

業經THQ集團向BLIZZARD重金購得今年度最佳即時策略大賞

可同時容納高達16人上網對戰

流暢精緻的即時戰鬥，絢麗的眾多星系，畫面更加美麗

可同時擁有100個不同星系，培養自己的種族文化

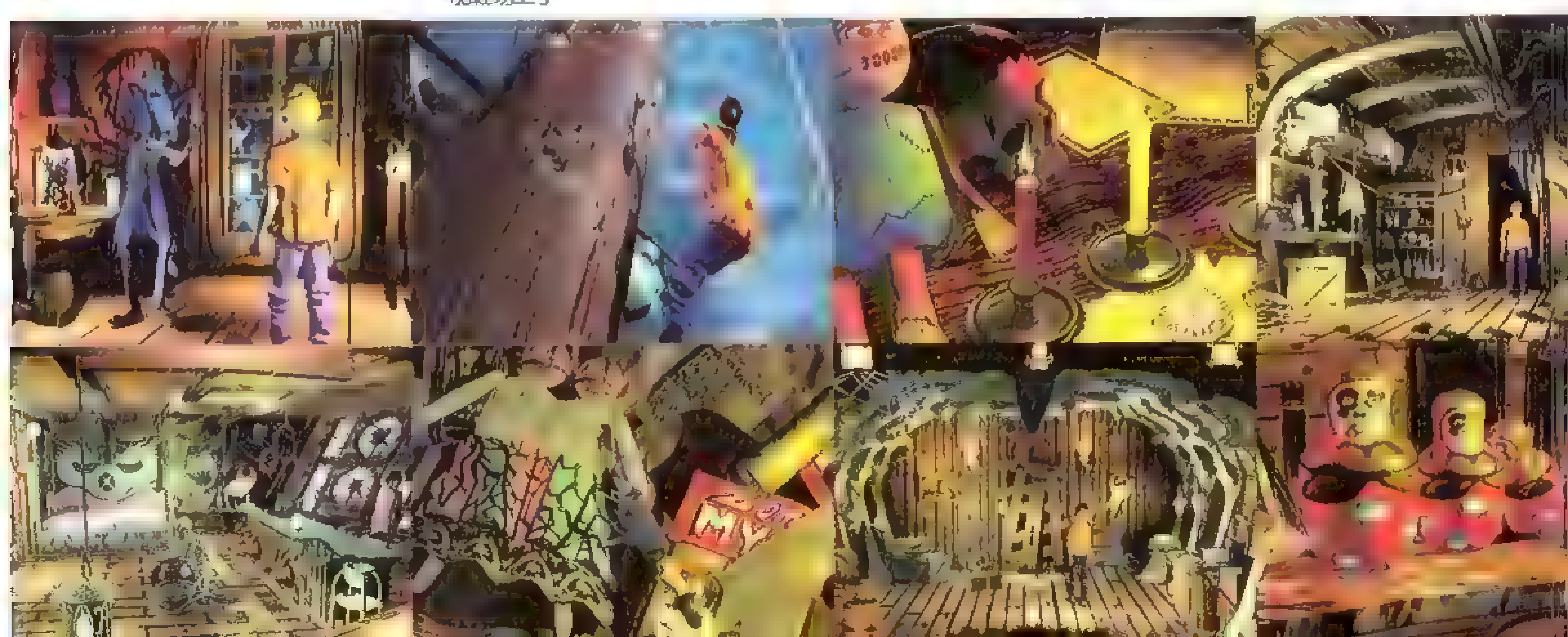
身為銀河霸主，你可任意建造星球來從事經濟

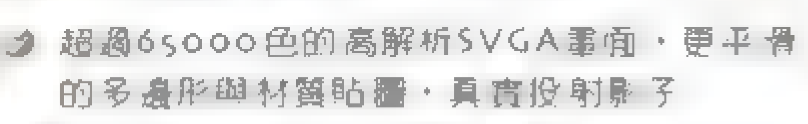
外交　間諜及軍事活動

沒有巫毒晶片，你也可以很巫毒！
鬼屋魔影製作小組全新鉅獻

- 完全中文化及全程語音，遊戲過程絕無冷場！
- 自動安裝功能，免設定、免安裝、即放即玩
- 細膩的手繪背景、華麗的過場動畫及動人的配樂，比加裝3D加速卡還炫！
- 一鼠到底的操作界面及難易適中的謎題，讓8到80歲都能輕易上手

台北縣三重市重新路五段609
TELEPHONE:886/2.9996768
http://www.interwise.com.tw



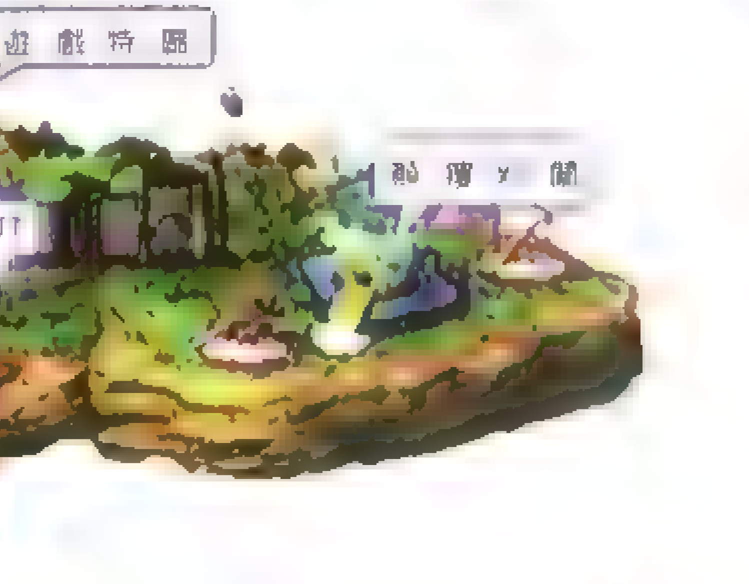


360度任意視角！打到哪，看到哪！！

第一部支援3DFX美國職棒遊戲

- 超快速的球季賽模擬模式，包括了前十名 明星球賽，季中明星球員票選與對抗賽等，還提供屬性分析的功能！
- 可自行安裝隱藏式攝影機，讓你愛怎麼看就怎麼看！
- 超過65000色的高解析SVGA畫面，更平滑的多邊形與材質貼圖，具真實投射影子
- 超過七百名的 資料，二十八座完全立體化的球場，每隊均有制服 選項和難易度設定

絕對後悔！



超值三片裝

天旋地轉 終極版

讓你一次轉個夠！

- 全新WIN95版，並支援DIAMOND 3D加速卡
- 結合 代 代及關卡台輯
- 增加120個新關卡及關卡編輯器，並增加任務編輯器可自行編輯任務

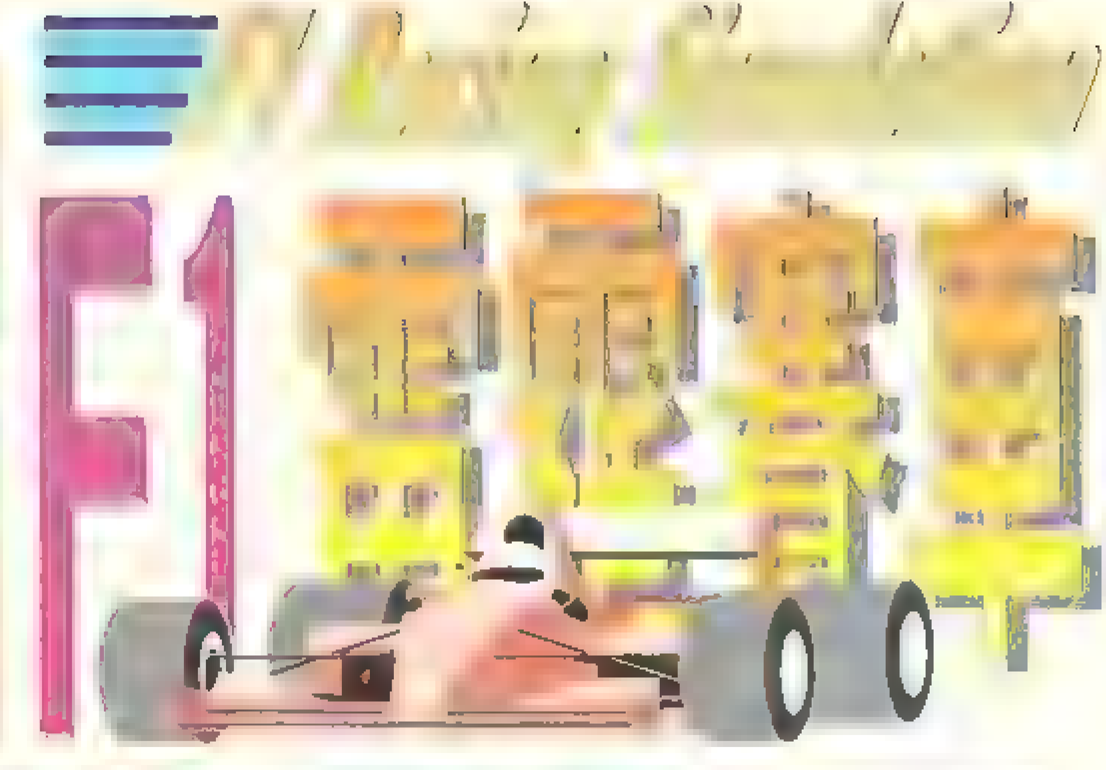
Interplay

BY GAMERS. FOR GAMERS.

巷16號9F之16（湯城園區

FACSIMILE:886/2.9997707

e-mail:service@interwise.com.tw



國外發行／Ubi Soft	發行版本／光碟版	硬體需求	●PENTIUM 120　●K　J
國內發行／松崗	使用平台／WIN95		●WIN相容卡　●SVGA
遊戲類型／運動	發行時間／1月		●16MB RAM

準備好進入賽車的世界了嗎？趕緊踩下你的油門踏板，提高引擎的轉速…一場最逼真、最生動的一級方程式（Formula 1）賽車，現在正期待你的加入！

目前，坊間各類型的賽車遊戲不勝枚舉然而，此次Ubi Soft公司繼「POD」之後又一嘔心瀝血之作。在這場驚險刺激的F1方程式賽車遊戲中，總共有多達22輛高性能的賽車、和最著名的賽車手、以及共16種F1世界冠軍賽（Formula 1 World Championship）的跑道供你做選擇。本遊戲「F1雷霆賽車」（F1 Racing Simulation），應該算是所有同類賽車遊戲當中最真實的，而在進行遊戲時就好像是坐在真實的駕駛座！

樣。並可使用連線的方式向其他的賽車手挑戰，還可上網到Ubi Soft公司的首頁http://www.ubisoft.com（Ubi Soft on line game service），下載各式的賽車及　人堆的好東西，讓你同樣一套遊戲，卻能夠享受到免費升級的服務，並可增加更多的趣味性。等著你來喔！

◀ 哇～美麗的遊艇碼頭

▼ 擬真的跑道實況

多人飆速，分秒必爭！

另一項特色是能多人同時進行連線對戰本遊戲將可同時8人進行遊戲（可透過不同的螢幕顯示、網路或是使用串接的方式）。而且共有4種不同的難易度和7種比賽的模式（單人競賽、Grand Prix、冠軍賽、自定的冠軍賽、挑戰模式、教學課程和比時間）。遊戲中更增加了示範功能，手冊裡也有詳細解說各種駕駛原理（包括風阻、轉彎時的離心力...等

◀ 小心彎道

▶ 超級大彎道，考驗你的操控力

擬真度百分百！

這次Ubi Soft公司求好心切，將此遊戲運用了目前最熱門的3D技術，讓遊戲能夠有最佳的表現。由此遊戲的名稱F1 Racing Simulation便可知其訴求所在，其所標榜的是"模擬"，所以遊戲的目標也就是製作成與現實的情況完全相同（包括在跑道周圍的各個廣告看板、使用不同的攝影角度做重播的鏡頭、當意外事件發生時所造成的傷害情況…等），如此玩家才能夠與最著名的車手們駕駛著所屬的賽車，一同奔馳在F1世界冠軍賽（Formula 1 World Championship）的16條跑道上。

遊戲中使用著與1996年的世界冠軍賽完全相同的16種車道路線，和1996年的世界冠軍賽中所有參賽的車隊，以及真實的F1車手的姓名和代表的顏色，讓各位玩者均能享受到最真實的比賽實況。

而此遊戲也同時具有以下幾項特點：有最逼真的賽車造型，將帶給一些對於Formula One的狂熱者們，一個極為深刻的印象，遊戲中對手的車輛，都採用了最先進的人工智慧與你同時進行對戰，並且還有途中停留的修理站(pit)、超過12項對於車輛細微部分設定、擁有多樣的天氣變化、資料記錄、比賽過程的重播…等，能讓你親身體驗到比賽時的緊張刺激，絕對不會像在電視上看轉播一樣那麼的平常，玩家將會在比賽的過程中遭遇到各種突發的事件，而且你還可以藉由本遊戲了來解各種有關F1的相關事項，甚至在玩過本遊戲「F1賽車」之後，會對於車子有更深一層的了解，同時也會加入F1賽車迷的行列喔！

▲不要光顧著看風景喔~

●…開始！

▼注意跑道上的煞車痕，這可是即時的喔！

城市裡的風光高樓林立

然而，遊戲固然能夠表現出各種精彩的聲光效果，如果電腦本身卻無法執行，那會有多麼的可惜啊！因此，遊戲的最低系統需求為：Pentium等級的中央處理器，而且速度要在120 MHz以上，電腦中除了原本的顯示卡之外，也必須再另外加裝一片為3Dfx晶片組或是Power VR晶片組的3D圖形加速卡（如果您的顯示卡支援Direct 3D的話也可以執行），並且要在一個100%WIN95相容的電腦系統環境中執行。還要有一台能顯示256色以上SVGA的顯示器（至少有640x480的顯示範圍）、硬碟機要具有80MB以上沒有經過壓縮的剩餘空間、鍵盤、滑鼠、搖桿或飛行搖桿以及喇叭。假如想使遊戲達到最佳的Thrustmaster控制效果，可使用公司所發行的Formula T2駕駛方向盤裝置。

如果，是因電腦配備不夠，而無法享受到這麼棒的遊戲的話，請盡快將你的電腦升級吧！因為除了這套遊戲之外，後面還有更多好遊戲在等著你！

Oddworld Abe's Oddysee

奇異世界

阿比逃亡記

國外發行／GT	發行版本／光碟版	硬體需求
國內發行／美商新美	使用平台／WIN95	●P 120　●16MB RAM　●WIN相容音效卡　●SVGA　●K、GP
遊戲類型／動作	發行時間／1月10日	

採用A.L.I.V.E觀念構建的遊戲世界

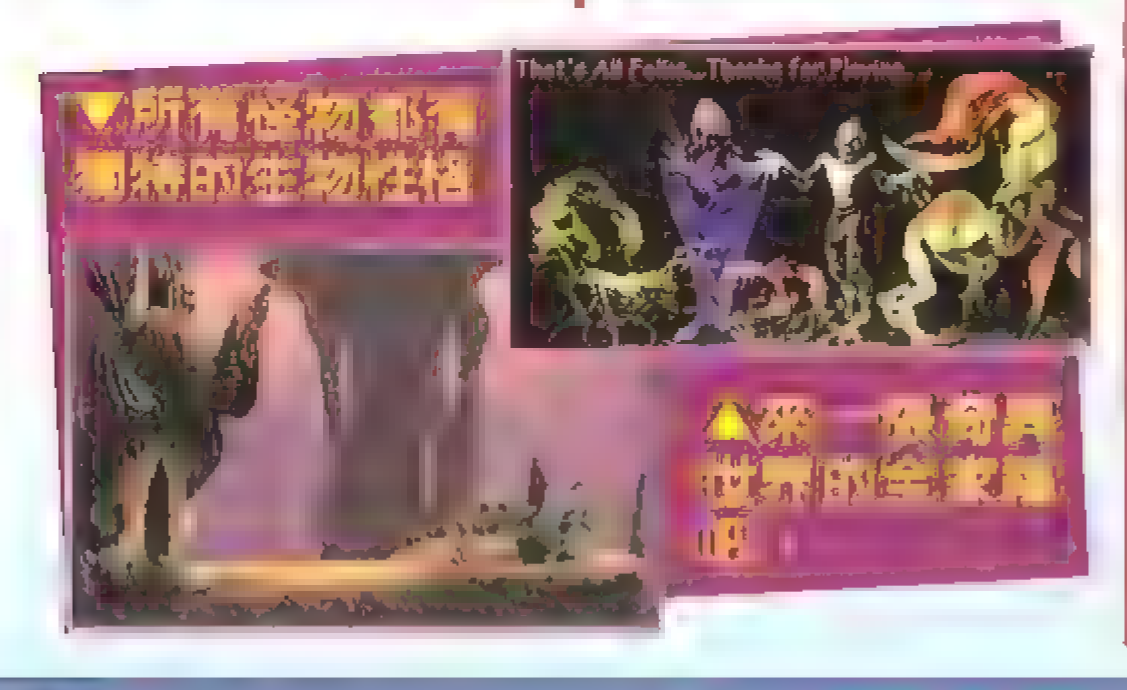
奇異世界（Odd World）是由ODDWORLD Inhabitants公司運用生物虛擬環境(A.L.I.V.E)概念所構建出來的遊戲世界，該項技術的特色是遊戲中的角色均有獨特的生物性格，而本次介紹的「奇異世界－阿比逃亡記」是奇異世界系列遊戲中的第一個。將來的新遊戲會有新的關卡設計、新的惡棍，更重要的是有新的主角而不光只有阿比。但要注意的是，奇異世界的居民都住在那個地方，故事一展開，每個角色都在奇異世界裡有他的重要性。奇異世界很大，非常大，“阿比逃亡記”是第一個冒險，只探索了這個陌生而有深度的世界的一部分。往後所推出的每一個遊戲，都會發現更多新的怪物和詭異的場景以及難纏的住民。

這裡出了什麼事？這些藍色的傢伙是誰？為什麼長相醜陋的怪物不斷地把你們殺掉？遊戲是從一個等著被猛拉

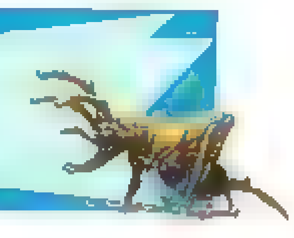
▲如同電影般品質的畫面，帶給你視覺上的享受

客合併的小單位開始，您必須做一件糟糕的事，一件很糟的事，是什麼事呢？您要從遊戲中逃出來，因為阿比逃亡記是一個倒述的故事。也就是說這些都是發生在過去，儘管您是正在玩或是剛開始玩。雷丘工廠已經即將耗盡米克、西蟹和百拉麥等原料，唯一能使利潤上升的方法就是將阿比和他的同類變成牛肉罐頭。沒錯，阿比的名字就在菜單裡！

您是阿比，一個無知但快樂的打蠟工人，服務於“雷丘工廠”－奇異世界最危險的屠宰場。您和其他的藍色傢伙是莫度康族，終生都是格魯頁族的老闆猛拉客的奴隸。猛拉客擁有一個壟斷的大企業，極盡卑鄙齷齪的集團。而警衛（這些醜陋的傢伙叫史力格）正到處搜捕您，如果您不想被他們發現，就得踮腳溜過。



▼所有怪物都有獨特的生物性格



可以用內建的語言與人溝通

阿比是一個隨機應變能力很強的藍色小傢伙。進入遊戲中，"Game Speak"介紹了阿比的說話能力，這是本遊戲所強調的特色之一，你應該看一看他說話時的臉部表情，簡直酷呆了。在第一大關有很豐富的玩法設計，許多畫面中有教導區提示重要的機關使用方式。「說話」在本遊戲是一項關鍵性的技巧，懂得如何在正確的時機與遊戲中的人物交談是非常重要的，一旦阿比懂得念咒語這個最基本的超能力，他可以發功（這是一項隱藏的密技）附身在史力格體內，情況也許就沒那麼糟糕，如果運氣能夠再好些，阿比可以由炸彈製造機得到用不完的爆裂物，只是要小心別傷了自己的族人才好。找出隱藏的秘密關卡，則是遊戲中另一項重要的使命，那決定著遊戲結局的完美與否。

一旦您安全逃出雷丘工廠，您就會更進一步了解自己的真正命運。我們最好把話說在前頭，您的任務其實是複雜多了，不只是逃出雷丘工廠而已，您必須勇敢地進入龍潭虎穴拯救同伴，脫離「大面神」宿命般的控制、學習祕密的身法、智取怪物，並在歷險結束前將自己變成強壯的怪物…但即使如此，您也許還不能獲得完美的結局，因爲您可能逃亡時未能救出足夠的同伴。這個地方處處散佈著祕密，您作的每件事都會影響您的聲譽，它最直接的影響是同伴們不會配合您的營救行動。成功的要素無他，趕快逃離這個鬼地方吧！

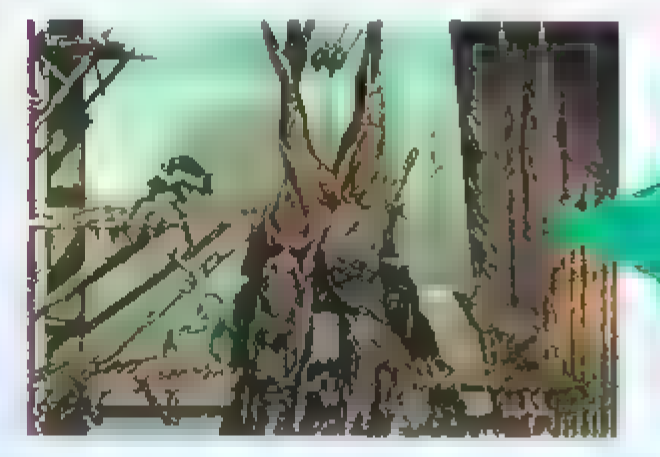
要運用巧思破解佈建的謎題，不只是四肢發達就可以過關了哦！

具有遠近縱深等3D特性的橫向捲軸

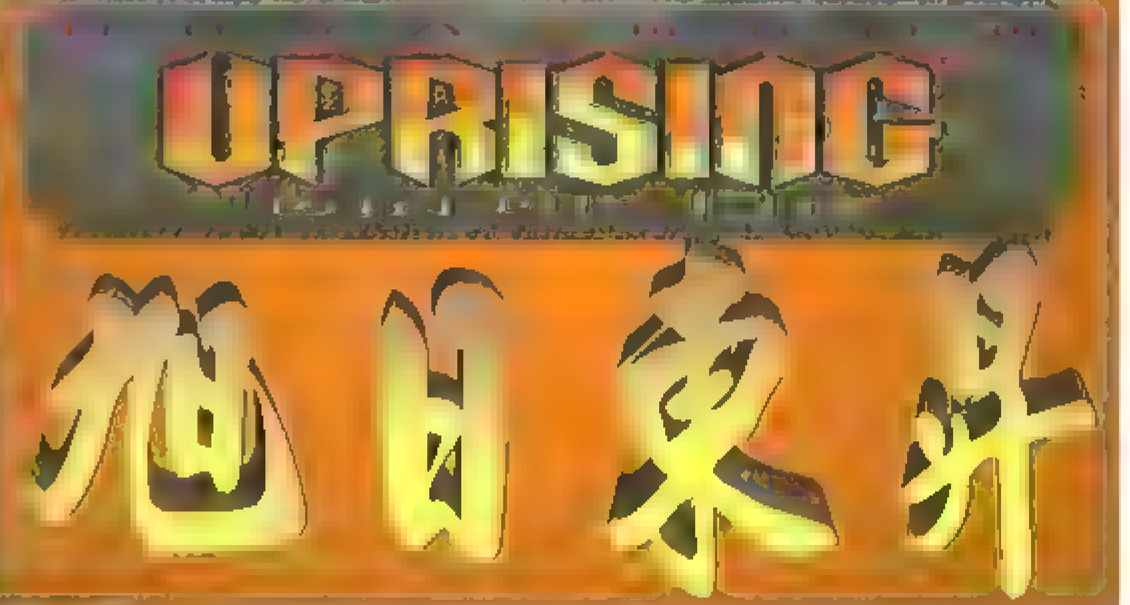
▼落入西蟹的巢中，可憐的阿比禱告吧

▲為什麼會有個籃子在這裡，請阿比找出原因吧

初次見識到奇異世界的玩家必定被他畫面所呈現出優異的美術表現所吸引，一個看似橫向捲軸遊戲，卻有遠近縱深如同3D的表現，遊戲中所呈現出的臨場感，常令玩者不由自主的閃躲螢幕飛出的碎片，此外音效表現在遊戲當中是最令人激賞的一環，原作者強調玩者最好具備WAVETABLE等級的音效裝備，除了人物言語表現的逼真之外，配合場景所營造出來的氣氛，唯有你親身體驗後才能感受。遊戲所提供的開場及串場動畫片段更是巧妙的銜接整個劇情，感覺就像是一場互動式的電影一般，我們無法肯定你是否會喜歡這樣的遊戲，但是當您看到阿比微笑的傻樣子，就是您要做決定的時候了，別慌張，先深呼吸一口氣，您一定能作到的。只要你一進入奇異世界，短時間之內你將無法擺脫猛拉客爪牙對你的糾纏。



[illegible]接招！看我阿比的附身神功



國外發行／3DO	發行版本／光碟版	**硬體需求** ●PENTIUM 90 ●16MB ●WIN相容音效卡 ●SVGA ●K、M
國內發行／歐樂影視	使用平台／WIN95	
遊戲類型／射擊+即時戰略	發行時間／1月	

來自遙遠的因普紐星球

在遙遠的銀河系的因普紐星球上，由於統治者過於殘暴，長期以來已造成各地的無數次的動亂，可是都在政府軍的強勢武力下被壓制下來了。而你的任務是率領同盟軍推翻政府，以現有的武力和資源為基礎，來擴展勢力。建造基地，挖掘能源和礦物，建造工廠，一步一步去擊跨你的敵人，解救人民於水深火熱之中。

你的高科技坦克裝載著無數的超強武器，包括感應型地雷、觸動式地雷、多種飛彈、機槍、雷射以及火焰噴射器，在戰場上你所看到的每一樣東西都可以射擊。而提升武力的方法有很多，舉例來說，你可以挖礦來增加資源；研究新的科技，來加強你的軍隊、戰車、戰鬥機和轟炸機。甚至於你在向外發展的同時，還得鞏固你的根據地；除了應付敵襲之外，同時還得要兼顧到建設你的大本營。

▼用你的重武器，去幹掉所有的敵人吧！

▲直升機、戰鬥機及殺手衛星都在你的指揮下

帶你到各行星間開打

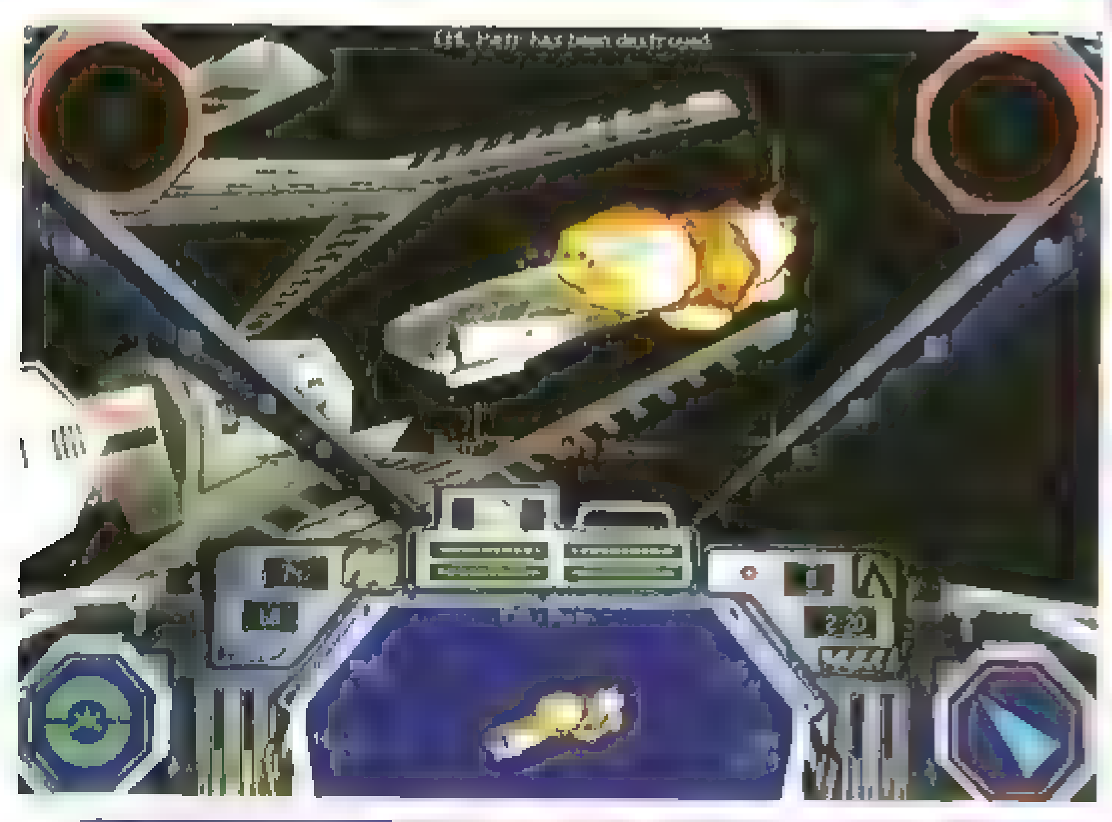
▼戰場由亂數決定更增樂趣

▲請注意右下角為戰略地圖

在超過三十個戰場中，玩家可以選擇在動作射擊模式下玩，或是在一個有劇情的大規模戰役中來玩。

這個遊戲還有一個特點，每一場戰役都是由亂數決定；你決對不會知道你下一場戰役會在哪裡。雖然戰役的決定由亂數決定，但是相同的戰役決不會重複兩次。

此外這個遊戲還支援網路連線功能；如果你的功力高到連電腦都無法滿足你，就可以和真正的人類對手來一場廝殺。當然本遊戲也支援3D加速卡，你會驚訝於畫面的流暢、精細和立體感。如果沒有的話，沒關係，你也可以調整為較低的解析度模式，一樣有足夠的流暢性。Adventure Vault雜誌推薦本遊戲為「最具潛力的年度遊戲競爭者」，這麼酷的遊戲，你絕對不能錯過。



Balance of Power

帝國生死鬥資料片

帝國爭戰

國外發行／LUCAS ARTS	發行版本／光碟版
國內發行／松崗	使用平台／WIN95
遊戲類型／飛行模擬	發行時間／1月

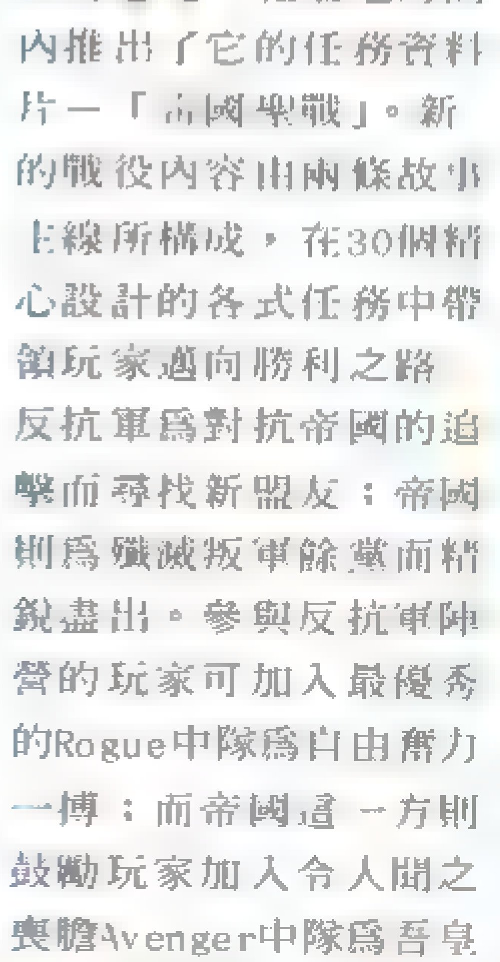
硬體需求

PENTIUM 90	16MB RAM
WIN相容卡	SVGA
K M、J	

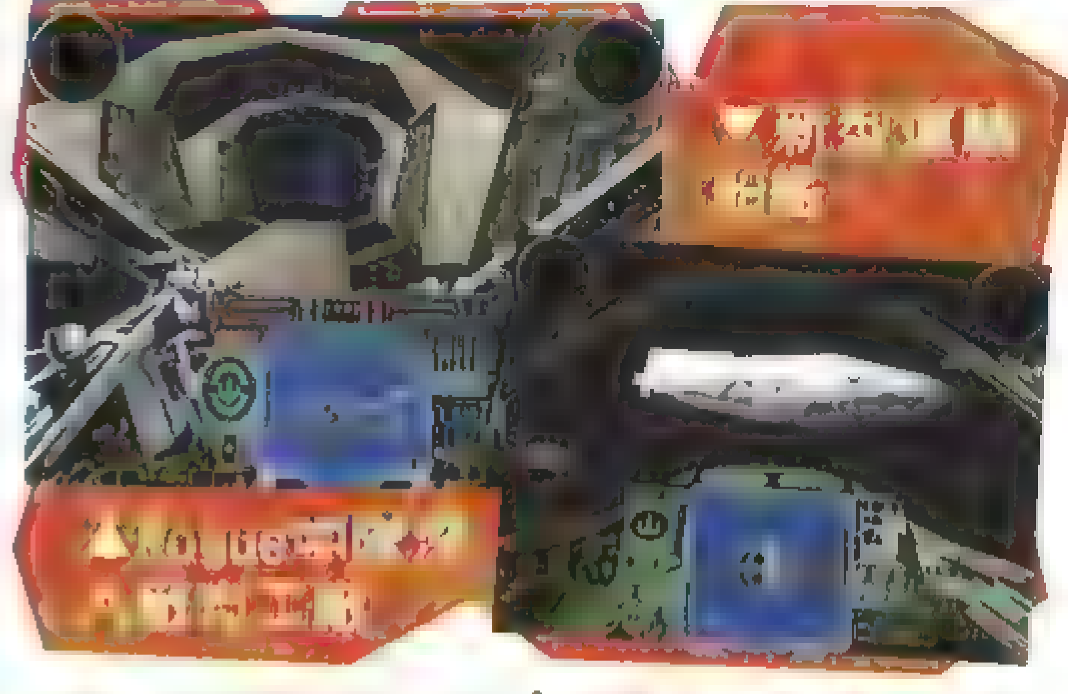
帝國爭戰‧即將引爆！

帝國和反抗軍間的新仇舊恨，將在遙遠的銀河系中重新燃起戰火！帝國爭戰－帝國生死鬥的任務資料片，預定在一月推出。屆時，網路上又會再度掀起一場光明與黑暗的生死決鬥。

「帝國生死鬥」雖被譽為目前為止最好的太空模擬連線遊戲，但缺乏故事性及互動性卻也是玩家們詬病之處。以致於此遊戲雖然傑出，但仍無法達到如「鈦戰機」的經典地位。



盧卡斯公司彙整了玩家們的意見，在最短時間內推出了它的任務資料片－「帝國爭戰」。新的戰役內容由兩條故事主線所構成，在30個精心設計的各式任務中帶領玩家邁向勝利之路 反抗軍為對抗帝國的追擊而尋找新盟友；帝國則為殲滅叛軍餘黨而精銳盡出。參與反抗軍陣營的玩家可加入最優秀的Rogue中隊為自由奮力一搏；而帝國這一方則鼓勵玩家加入令人聞之喪膽Avenger中隊為吾皇的榮耀而戰。在任務完成時，將有數段精彩的過場動畫，使玩家更融入劇情。兩個戰役模式都可以執行單人或多人模式，支援四人同時在Internet上連線或八人同時於LAN對戰 帝國爭戰也包含了新的肉搏、戰鬥以及全新的單人及多人戰役任務

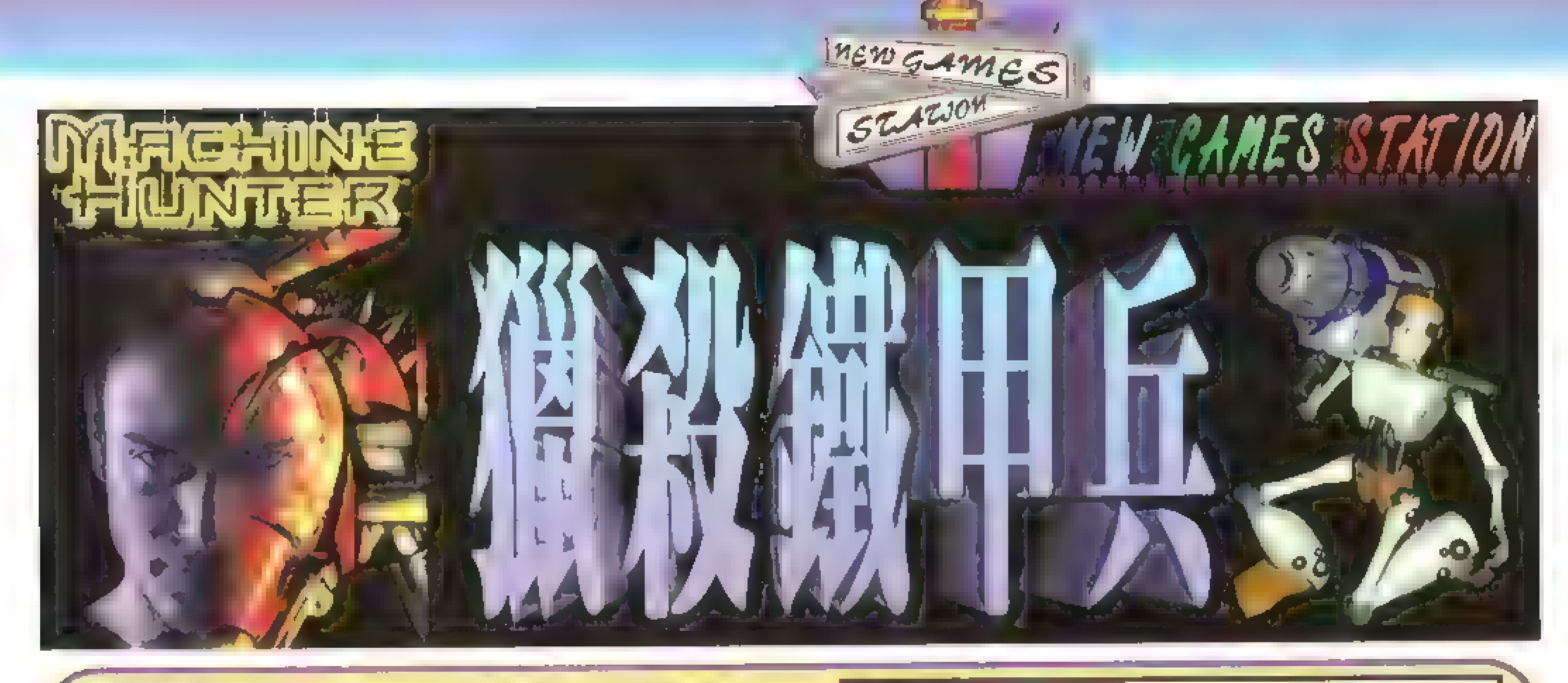


反抗軍的重型戰機B wing和帝國軍的超級滅星者主力艦都會在遊戲中登場，而且更多的大、小型船艦都會加入這場旗鼓相當的戰役。遊戲中將有新的快捷鍵可以使用，僚機的指令也更為多樣化，您可以和戰友們執行更靈活的小組合作及交叉掩護。令人興奮的是，帝國爭戰將支援多數的3D加速卡，換句話說，原本已經相當傑出的3D船艦造型和特效將愈發精進

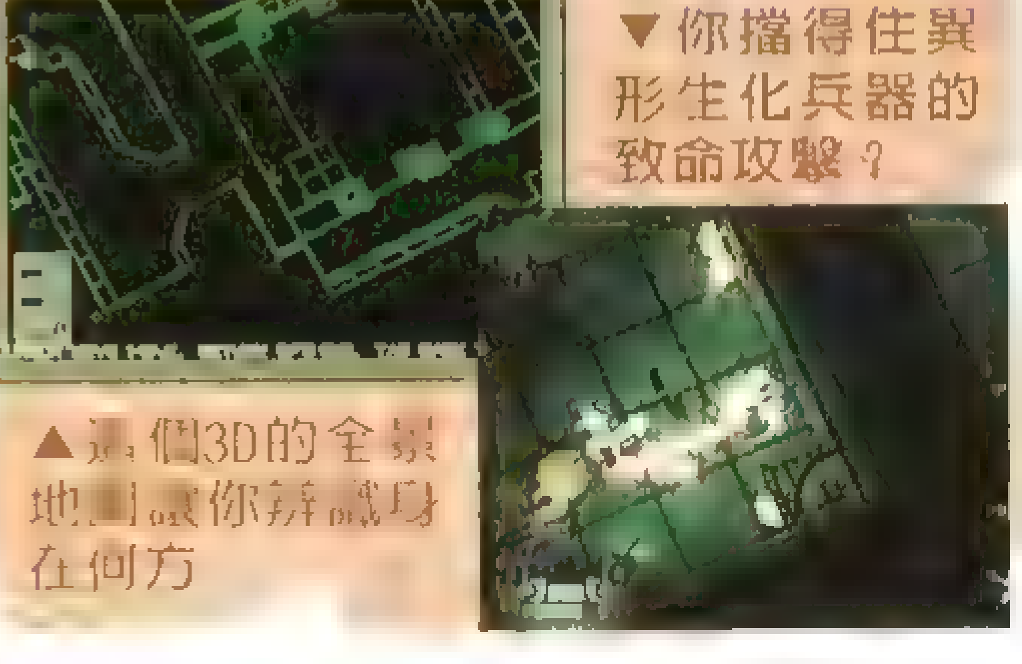
也許，在「帝國生死鬥」中你已證明了優秀的空中纏鬥能力，但在正規戰中的團隊合作技巧，並在第一波的攻擊中生存下來…但這還不夠！這場勢均力敵的神聖戰役，將決定誰才是英雄中的英雄，菁英中的菁英！！

▼更令人驚異的船艦造型

▲流暢的過場動畫



國外發行／MGM	發行版本／光碟版	硬體需求：●PENTIUM ●16MB RAM
國內發行／協和國際	使用平台／WIN95	●WIN相容音效卡
遊戲類型／動作射擊	發行時間／1月	●VGA ●M、J



▼你擋得住異形生化兵器的致命攻擊？

▲這個3D的全景地圖讓你辨識身在何方

目前市面上充斥著一堆RPG與即時策略的遊戲，很久沒有接觸到動作射擊類型的遊戲，這片由協和多媒體所代理發行的「獵殺鐵甲兵」將在春節期間推出，相信可以給喜歡射擊遊戲的玩家們耳目一新的感受。

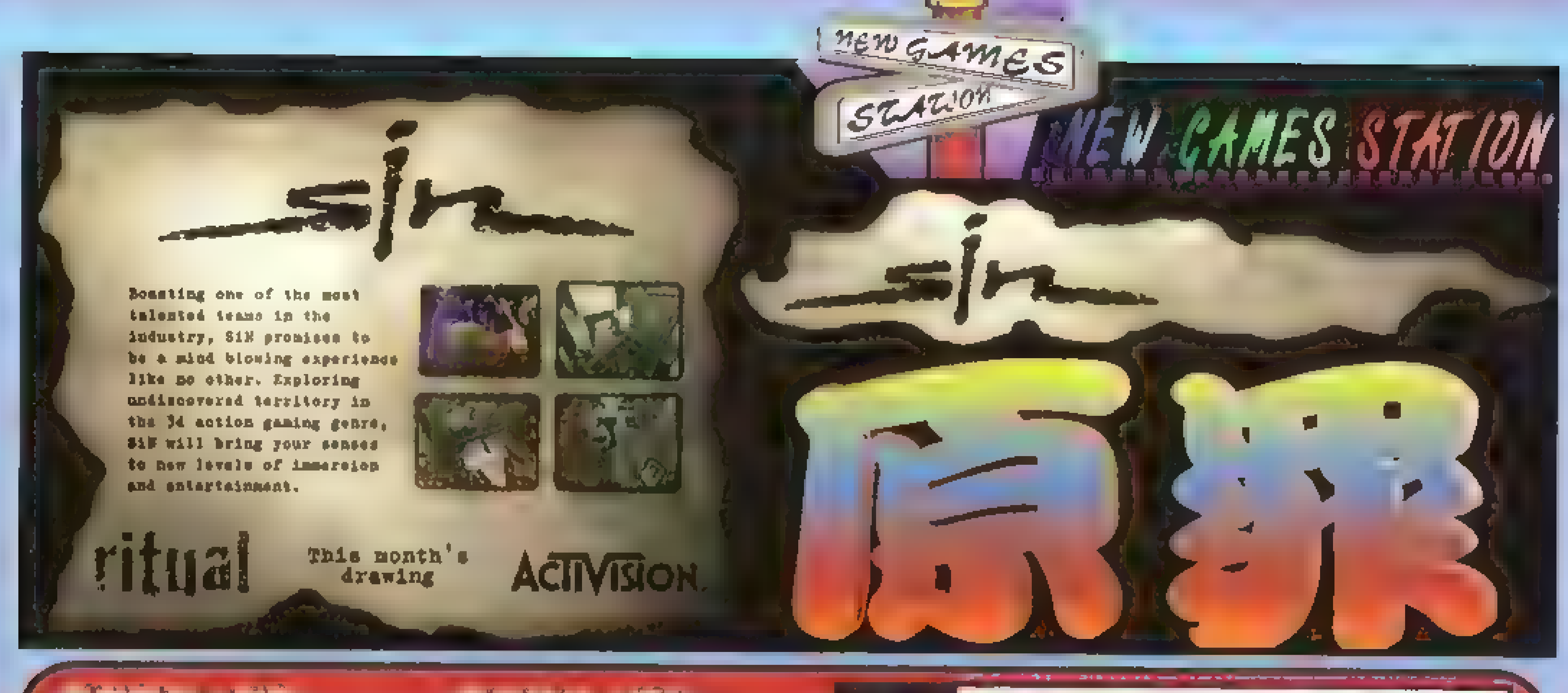
在遊戲中，玩家扮演生化人，身上背負著解救火星殖民地的任務；在被異形佔領的殖民

地內，異形正利用火星殖民地的資源，建造武器工廠，生產生化兵器。玩家必須按照不同的任務需要，解救人質、破壞敵人的生產設備或生化兵器、尋找出口等，同時也必須在緊要關頭作出正確的決定。當然，敵人會從四面八方圍攻，若是您心存僥倖，或想不開要硬碰硬，那麼不一會兒，躺在地下的可就是您了！

獵殺鐵甲兵是以3D視野，從上向下俯視的方式進行；隨著場景的轉換，出現的物體越來越先進、敵人也越來越兇猛。但有趣的是，您可藉由與敵人的生化兵器結合，發揮更為強大的戰力。遊戲提供9種可供結合的生化兵器，每種生化兵器的能力與性能，皆經過獨特、別出心裁的設計。

另外，您被賦予16種不同的世界與任務；遊戲中若是因為地形龐大而迷失，還有地圖可幫助您脫離。若是嫌一人作戰，太過於勢單力薄，「獵殺鐵甲兵」還支援8個人的網路作戰模式；可與朋友同仇敵愾、同對抗敵人共同完成解救火星殖民地的任務。

執行效能上，畫面相當流暢，並不會因畫面上敵人或子彈的多寡而有所停滯；爆炸場面、關卡地形（如：溶岩、基地、兵工廠…）、敵人（如：異形、生化兵器、大戰車、老鼠…）等的美術表現都十分傑出；緊湊的音樂效果，加上操作容易，相信能帶給玩家相當高檔的感受。「獵殺鐵甲兵」號稱NO BUGS，程式執行穩得令人滿意，喜愛動作射擊類型遊戲的玩家們，可以期盼此遊戲帶給您的獵殺大震撼！

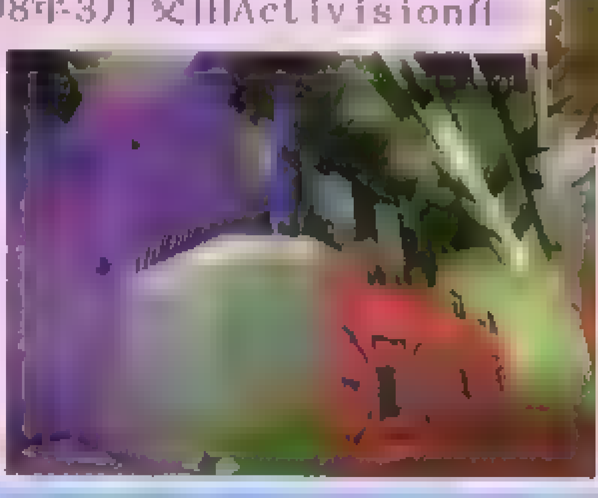


硬體需求

●機種　未定	●記憶體　未定
●音效　SB	●模式　未定
●操作　未定	

罪惡之城

原罪（SIN，暫譯）是Ritual Entertainment準備用來打入射擊遊戲市場，相其它同儕一較高下的第一套作品，預計1998年3月交由Activision在全球發行。或許讀者對Ritual這家公司有點陌生，但它可曾經製作過官方版雷神之鎚資料片"Scourge of Armagon"，所以水準自然不在話下。故事是發生在下世紀初，因此，遊戲中的城市街道、銀行、建築工地等，都有濃厚的未來風格，做得相當逼真細膩。



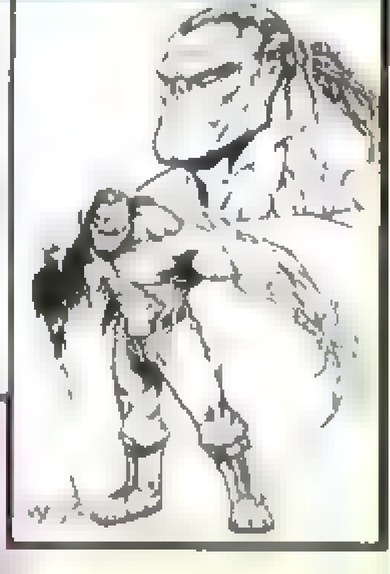
▲流動的溶漿

◀邪惡的機器

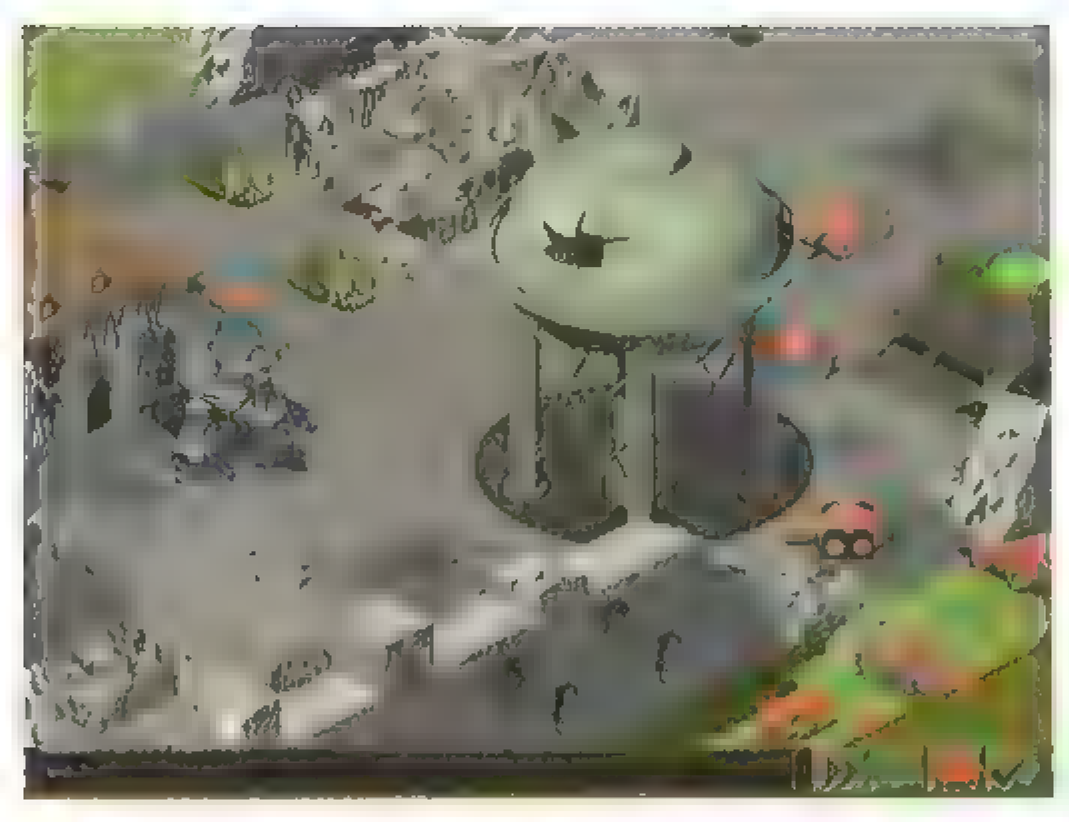
據說在公元2077年時，一個名叫自由港的城市由於無法控制犯罪的增加，而面臨崩潰的危機，警力人力不足，且毫無效率可言，根本無法遏止混亂的惡化，在無計可施下，政府通過一項法案，允許私人公司有權組織私人及平衡家

遊戲大致分成八個不同的區域，各區域故情節的引導下都環環相扣。玩家在原罪中將扮演私人力量人的安全部隊、特勤戰警（HARDCORPS）旗下的一名猛將，參與了一樁毒品"U4"的調查案。據說服用過"U4"的人會引起肌肉突變。玩家除了在各關卡盡情廝殺外，遊戲中特地設計八至十一道多人共玩的決鬥關卡，還加入一個開放且容易使用的關卡編輯器，而遊戲中的怪物均以骨架成形（skeletal based model），使牠們的動作更加生動。

此外，Ritual表示，原罪將使用經修正過的雷神之鎚II引擎，讓遊戲的視覺部份能更優異，因此，不論是遊戲的AI、光源、貼圖都相當出色。另外，遊戲支援OpenGL，並請來在遊戲界頗富盛名的Zack Belica爲原罪製作背景音樂及音效。附帶一提的是，Ritual爲証明SIN決不是射擊遊戲的泛泛之輩，自九七年十二月起每個月的最後一個星期，均會將部份的角色搬上網頁，並介紹有關資訊供玩家檢驗。目前該公司正趕製並修正各角色的屬性和特質，以及遊戲時的各種畫面，期待SIN能以最佳的面貌和玩家們見面。



以骨架成形作成繪成的怪物



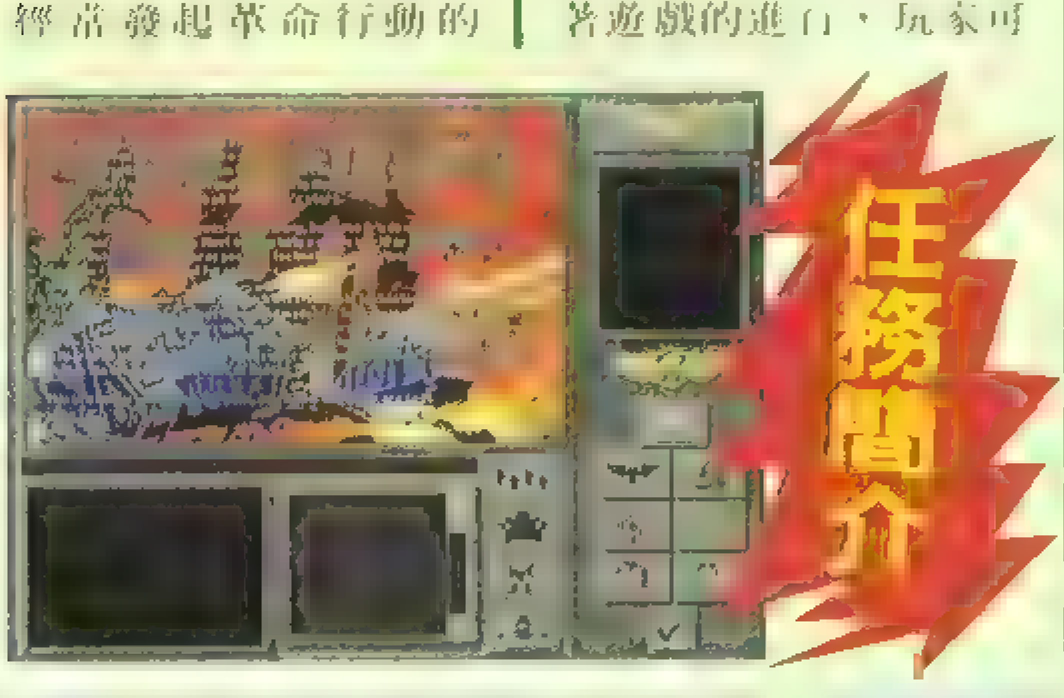
FINAL LIBERATION WARHAMMER EPIC 40,000

最後解放之戰槌史詩 4000

遊戲類型／戰略	國內發行／未定	硬體需求：●Pentium 120 ●16 MB RAM
發行版本／光碟	使用平台／WIN 95	●WIN相容卡
國外發行／SSI	發行時間／1月	●SVGA ●MOUSE

銀河解放戰爭

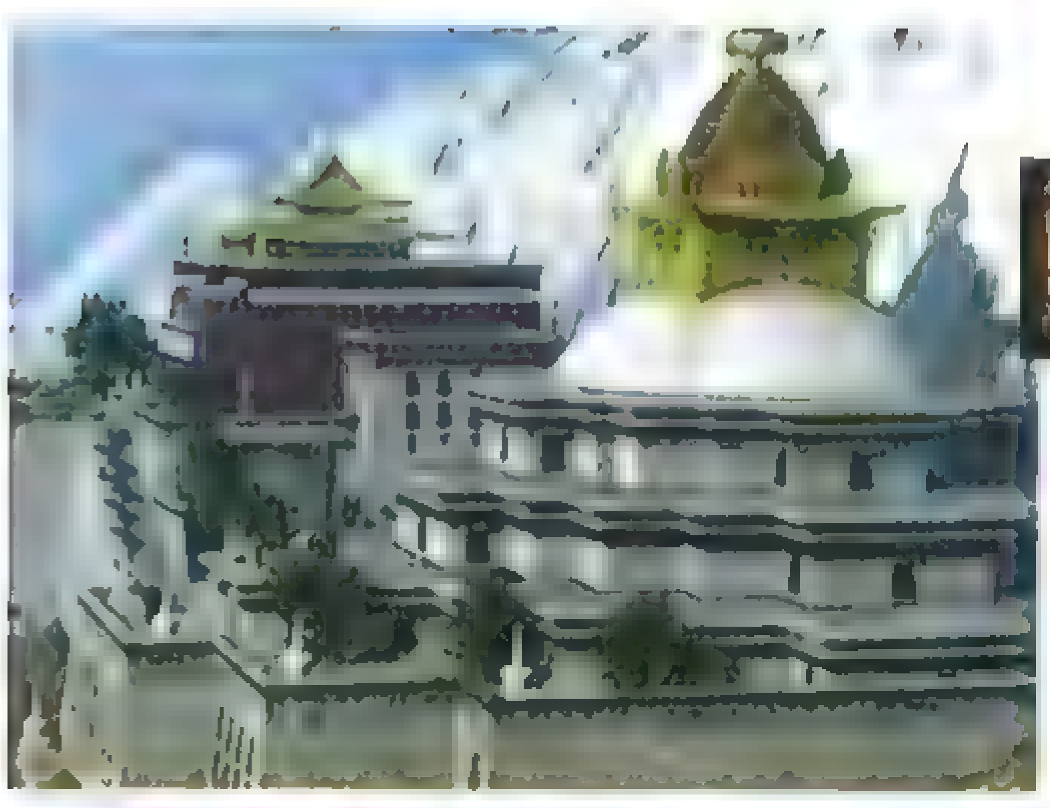
開發策略遊戲見長的SSI，將於98年1月左右推出回合制策略遊戲最後解放之戰槌史詩40,000（Final Liberation：Warhammer Epic 40,000，暫譯，簡稱戰槌史詩）。遊戲的故事發生時間是在遙遠的未來，大概是西元38,000年吧！此時，人類的勢力以擴展至銀河系的部份地方。當然啦！其它帝國的足跡也已深入銀河，包括古老且儒雅的Eldar、擁有邪惡力量的Chaos、好戰且經常發起革命行動的Orks。本遊戲提供兩種作戰模式，戰役模式只讓玩家為人類而戰，而自由形式模式則讓玩家可以選擇要扮演人類還是Orks。而遊戲的最大特色是作戰單位特多，各方均有步兵、空軍支援、坦克與叫做Titans的巨大戰鬥機械可供指揮，總計單位超過七十種。



任務簡介

在戰役模式中，玩家在遊戲一開始時有隊包括戰術、重型武器、火砲、與運輸部隊在內的單位可利用。隨著遊戲的進行，玩家可購買新的部隊，以補充在戰鬥中折損的兵力。戰役模式是發生在被Ork佔據的Volistad星上，玩家必須在有限的可運用資源下，將該星球奪回。Volistad星上分成數個地域，每個地域內均蘊藏不同的天然資源，但都在Orks部隊的控制之下，玩家的任務就是打敗他們，奪回控制權。

本遊戲提供多達四人共玩設計。至於遊戲的戰鬥畫面是以3/4視角在地圖上進行，有些設計相當與眾不同，例如，如果有單位躲在建築物的背後，建築物在這時會呈現透明。在交戰時，玩家在進行戰鬥時有兩種選擇，一種是部隊可以全部移種和開火，另一種只讓其中部份兵種移動和射擊。在單位進行前，當玩家按下"M"鍵後，地圖會顯示出它可以移動的範圍。各單位均有特定的移動點，並且能越過不同角度的不同地形。地圖上的敵軍會隨時待命，當玩家的部隊進入它的射程時，它便開始攻擊你，小心！！



THE JOURNEYMAN PROJECT 3 LEGACY OF TIME

旅人計劃III 時空傳說

遊戲類型／冒險	國內發行／未定	硬體需求
發行版本／光碟	使用平台／WIN95	●Pentium 90 ●16MB RAM ●SOUND BLASTER ●SVGA ●MOUSE
國外發行／Red Orb Entertainment	發行時間／87年1月20日	

地球的命運

玩家在看本文時，大概Riven、猴島的詛咒、銀翼殺手等遊戲都已經上市，感覺上，遊戲界似乎掀起冒險遊戲復興運動。在此爲各位介紹的旅人計劃三：時空傳說（The Journeyman Project 3: Legacy of Time，暫譯）是該系列遊戲最新一集，玩家在時空傳說中將扮演藉由時光旅行，來保護歷史的「臨時安全局」探員5號Gage Blackwood。遊戲發生的時間設定在公元2329年，Blackwood得知在旅人計劃二：時空墳場（The Journeyman Project 2: Buried in Time，暫譯）裡爲非作歹的探員3號，不但沒有死，而且活得好好的，於是開始追蹤這名夙敵。在過程中，主角會發現一些將自己帶至香格里拉、艾爾多拉多與亞特蘭提斯等失落文明中的線索，因此必須解開錯綜複雜的謎、喬裝各種身份，揭露地球過去的祕密，並搜集攸關人類生存的重要線索——一支外星種族已決定要摧毀地球。

遊戲畫面相當動人

碼頭到了！

變色龍

若你是旅人計劃系列的老玩家，你會發現在第三集中出現了一些新噱頭。玩家在冒險過程中穿上了時光旅行制服—變色（Chameleon）龍。當你深入每一個失落的文明中時，這套變色龍制服可說是大大地好用，因爲穿上它之後，你可以變成一些你見過的人的容貌。因此，當你降落在一個新世界時，便可以易容而順利混進週遭環境中，以蒐集一些有利於解謎的資訊，這是冒險遊戲少有的嘗試。

另外，在時光墳場中出現過的AI Authur，在本集中成爲提供歷史資訊的一個有用資源，他知道關於各文明的芝麻小事，因此能提供主角在各文明內解謎時一些有用的暗示。在時空墳場中，Blackwood在Authur被摧毀前數小時救了他。

負責設計本遊戲的Presto Studios在時空傳說中作了一些改進，除了豐富的音樂、流暢的畫面外，亦使用能讓玩家完全融入遊戲世界的第一人稱360度全景視點。

船似乎不怎麼牢固

進森林展開另一段冒險

國外發行／RIPCORD
國內發行／歐樂影視
遊戲類型／動作射擊

發行版本／光碟版
使用平台／WIN95
發行時間／1月

硬體需求
- 486DX-100
- 16MB RAM
- WIN相容音效卡
- VGA
- K

兼具深度與複雜性的三度空間太空戰鬥

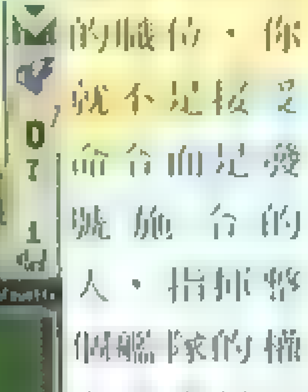
西元2185年，位於某個繞行地球的太空站上，有一個星際飛行戰鬥學校，簡稱SACS。你前來SACS接受訓練是想成爲太空戰鬥飛行員。而此時地球聯邦已跟外星人處於交戰狀態長達十年之久。

惑星帝國是一個太空戰鬥模擬遊戲，它做到了其他太空戰鬥與星際冒險遊戲中所做不到的地方。首創結合了數種不同的遊戲型態，包括了太空戰鬥、外交、角色扮演和戰略思考，絕對可以帶給你視覺和聽覺的震撼，以及頭腦的震撼。而且遊戲內容極爲豐富，高達100場的戰役，加上所有人物的互動、場景，竟需要三片CD才容納得了。

遊戲是由第一人稱觀點來進行，經由你所扮演的角色和其他角色互動，取得資訊後，通過層層的訓練，來提昇你的各項能力，成爲一個優秀的太空戰鬥飛行員。

一開始，你只是一個受訓的菜鳥學員；你有機會成爲駕駛員，與來意不善的敵人搏鬥；你也有機會成爲艦艇指揮官，去和外星人結，才能拯救這個宇宙。這可不是碰運氣的遊戲，當你從學員升級到指揮官的職位，你就不是接受命令而是發號施令的人，指揮整個艦隊的權力與責任，使在你的身上。

跟以往那些被設定成固定的模式不一樣的是，你所扮演的角色自由度很大。例如你成爲艦隊司令時，手掌生殺大權，你可以奮戰到底，也可以和對方和解，也可以投降。還有，四個你所扮演的角色各有自己的劇情，當然也隨時在四個角色中做切換。當你在爲人類的未來打拼時，隨著你的決定，會有不同的結果，再加上你在戰場上的表現，也會決定你所能晉升的官階。各位有理想、有抱負的年青人們，只要走錯一步路，我們下半輩子就得看外星人的臉色過活了。



只許勝不許敗的戰鬥

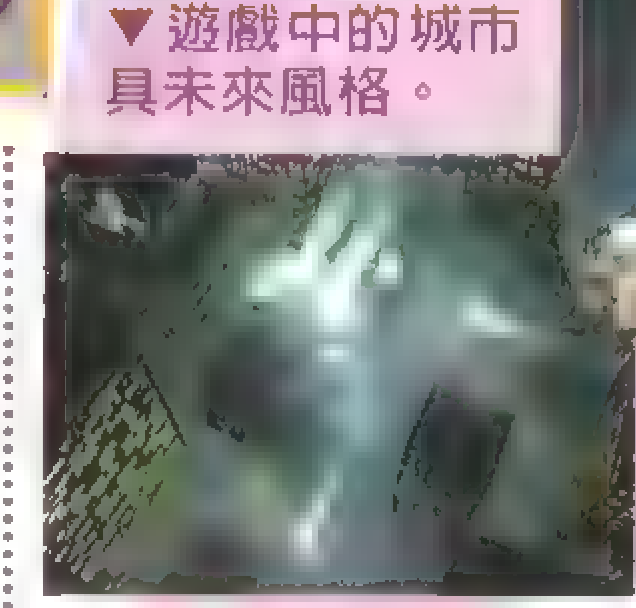
結合戰略的太空戰爭

出發前的英姿

遊戲類型／冒險	國內發行／未定	硬體需求	●Pentium 90 ●16MB RAM
發行版本／CD、DVD	使用平台／WIN95，DVD		●SOUND BLASTER ●K、M
國外發行／Access	發行時間／87年1月20日		●顯示 Video resolution

Access每年大概只製作一、兩套遊戲，這種重質不重量的堅持，使它的遊戲格外出色。德西莫非系列遊戲可說是該公司的招牌遊戲，95年的殺人月與96年的潘朵拉指令，更將該系列推向顛峰之作。在這兩套冒險遊戲中，將完全動畫影像full motion video與緊湊的遊戲過程合而為一，去除常讓玩家垢病的缺點－缺乏互動與輕鬆愉快的動作等缺失，使喜愛冒險遊戲的玩家讚不絕口。消息指出，Access暫訂1998年1月推出德西莫非系列第五集"監督人"（Tex Murphy：Overseer，暫譯），遊戲仍以完全動畫影像的方式進行。

▼遊戲中的城市具未來風格。



▲未來城市的風格近似銀翼殺手。

解謎橋段

監督人應該算是德西莫非系列的前篇，因為德西在遊戲中接下偵探生涯的第一個委託案。故事主要敘述由Access總裁親自粉墨登場扮演的德西莫非，在公元2043年時開設私人偵探事務所。不久後，令人驚艷的琳絲凱走進德西的辦公室告訴他說，她的父親在不明原因下，從金門大橋投河自殺，但她不相信父親會自殺，請德西證明她的看法正確，並將謀殺者繩之以法。德西以出生之犢的精神接下生平第一個案子，展開未知的冒險。遊戲進行的方式與潘朵拉的指令是一樣的，玩家以滑鼠控制德西，在第一人稱視角下移動。玩家在遊戲過程中必須解六十道以上的謎，會遇到二十八位角色，遊戲時間長達七十小時，因此，要破關可不是容易的事。

遊戲除了高畫質、音效鏗鏘有力外，Access獨自開發的引擎讓畫面能360度運轉自如，不拖泥帶水。值得一提的是，監督者是第一個設計來給DVD使用的電腦遊戲軟體，整套遊戲中共有五片光碟片，以及一片DVD片，總資料量達4.3 Gigabytes。以技術而言，兩種版本的內容都是一樣的，但DVD片支援AGP影像加速器與杜比數位AC-3音效。

▶以滑鼠控制德西，以第一人稱視角移動。

◀歡迎來到德西莫菲的世界。

Star Trek:Birth of Federation
星艦迷航記
聯邦的誕生

遊戲類型／策略	國內發行／第三波	硬體需求	●Pentium 90　●16MB RAM
發行版本／光碟	使用平台／WIN95		●WIN相容音效卡
國外發行／Microprose	發行時間／未定		●模式：未定　●MOUSE

最新星艦迷航記系列遊戲

電影星艦迷航記可說是影史上壽命最長的系列電影之一，而本文要為玩家介紹的星艦迷航記：聯邦的誕生（Star Trek：Birth of Federation，暫譯）是少數以策略型星艦迷航記系列遊戲。

聯邦的誕生是由Microprose所推出的回合制策略遊戲，據了解，這套遊戲與銀河霸主II（Master of Orion II）有許多相似的地方，玩家都是由遊戲中的本土世界開始向外發展，在過程中，玩家必須派出探險船與星球殖民、並不斷讓自己的經濟成長。由於版權的關係，玩家在遊戲中所控制的帝國子民只限於星艦迷航記：次世代（Star Trek：The Next Generation，暫譯）裡所出現過的五大種族中的一族，包括Ferengi、Cardassians、Romulans、Klingons、及聯邦人民本身。據了解，星艦迷航記系列中的Borg人也會在遊戲中出現，但不是一個可讓玩家操縱的角色，但它的地位與銀河霸主II的Antarans是一樣的，玩家必須團結所有Alpha Quadrant上發生關聯的種族，才能對抗這些來自銀河盡頭的入侵者。

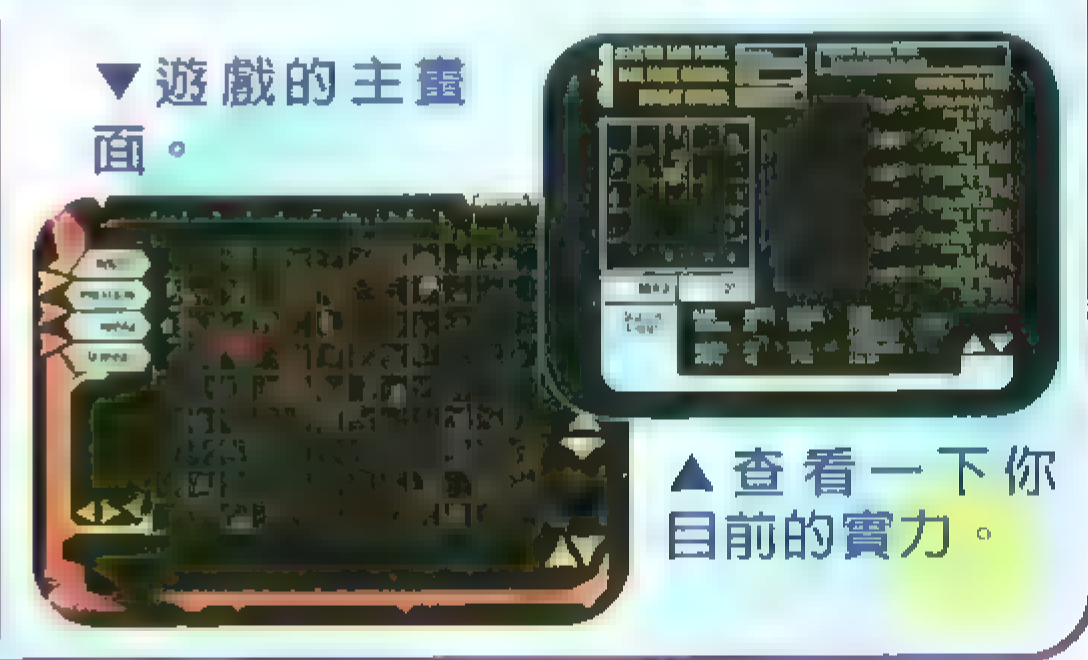
▼下令作戰！

▲聯邦的誕生與銀河霸主II極類似

以3D動畫呈現戰果

在聯邦的誕生中所要追求的資源包括工業、食物、能源、金錢與研究，這些都是典型策略遊戲不可或缺的要素。另外，遊戲所設計的外交選項非常豐富，這種設計對策略遊戲而言特別重要，因為玩家在遊戲中必須想辦法和其它種族和平共處。另外，遊戲具備多人共玩的功能，玩家可利用數據機、TCP/IP、LAN連線共玩。雖然多人共玩的功能具全，但遊戲的重點仍擺在單人遊戲上。玩家在遊戲中可選擇十至八十座星系，每一座星系代表一個殖民地，擁有自己的人口、工業、國防等。戰鬥是以回合制來進行，只要玩家對船艦下達命令，戰鬥便展開，而戰果會以3D動畫來呈現。

▼遊戲的主畫面。



▲查看一下你目前的實力。

Forsaken 飆族剋星

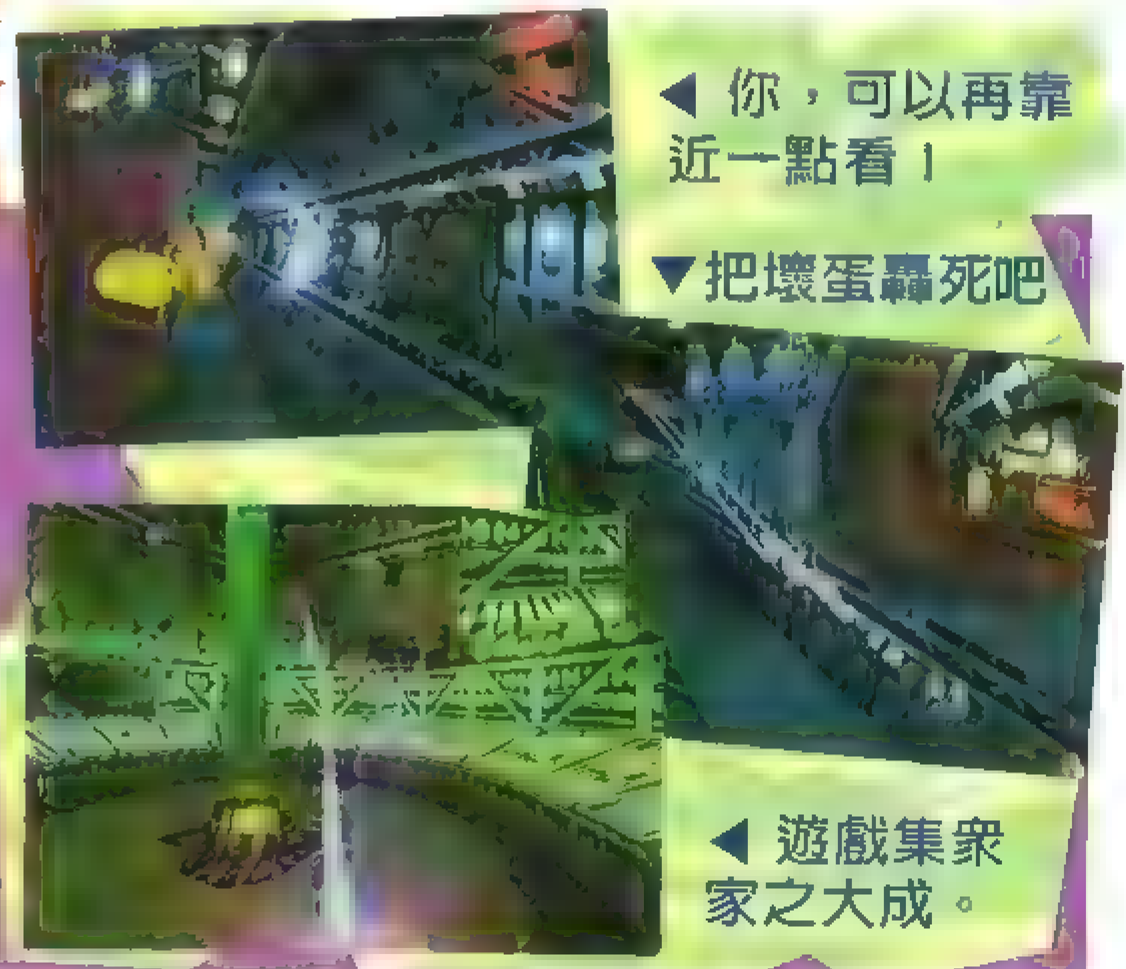
遊戲類型／射擊	國內發行／英特衛	**硬體需求** ●Pentium 166 ●16MB RAM ●WIN相容音效卡 ●模式 未定 ●JOYSTICK
發行版本／光碟	使用平台／WIN95	
國外發行／Acclaim	發行時間／4月	

玩家們趕快發動引擎，因爲這兒要爲你介紹一個與摩托車有關的隧道式射擊遊戲：飆族剋星(Forsaken，暫譯)，它是一個結合雷神之槌、天旋地轉(Descent)與暴力飛車(Rocket Jockey)箇中精華的大型機台式三度空間戰鬥遊戲，若玩家對這段文字敘述有點模糊，那麼就請你想像一下在雷神之槌式的射擊遊戲中，要幹掉的對象都騎著一台飛行摩托車，嗯，這就是飆族剋星的大概樣子。玩家能否順利進行遊戲，全憑你在立動式的世界中能否靈巧駕御可360度旋轉的電腦摩托車，因爲遊戲進行中隨時會有對撞、擦撞、焚毀、或者撞上物體等情況發生。

瀰漫未來風格的遊戲

據了解，Acclaim的設計人員本來是想建構一個雷神之槌與毀滅公爵式的世界，再讓裡面的角色以背著噴射飛行器的型態出現，讓玩家必須在360度的環境下，控制角色的飛行，但後來爲迎合玩家的口味，推翻了此一構想。因此這套被Acclaim視爲年度大片的遊戲，才有現有的面貌。而飆族剋星單人版與天旋地轉類似，玩家大部份的時間都花在與敵人的對戰和機器操控上。

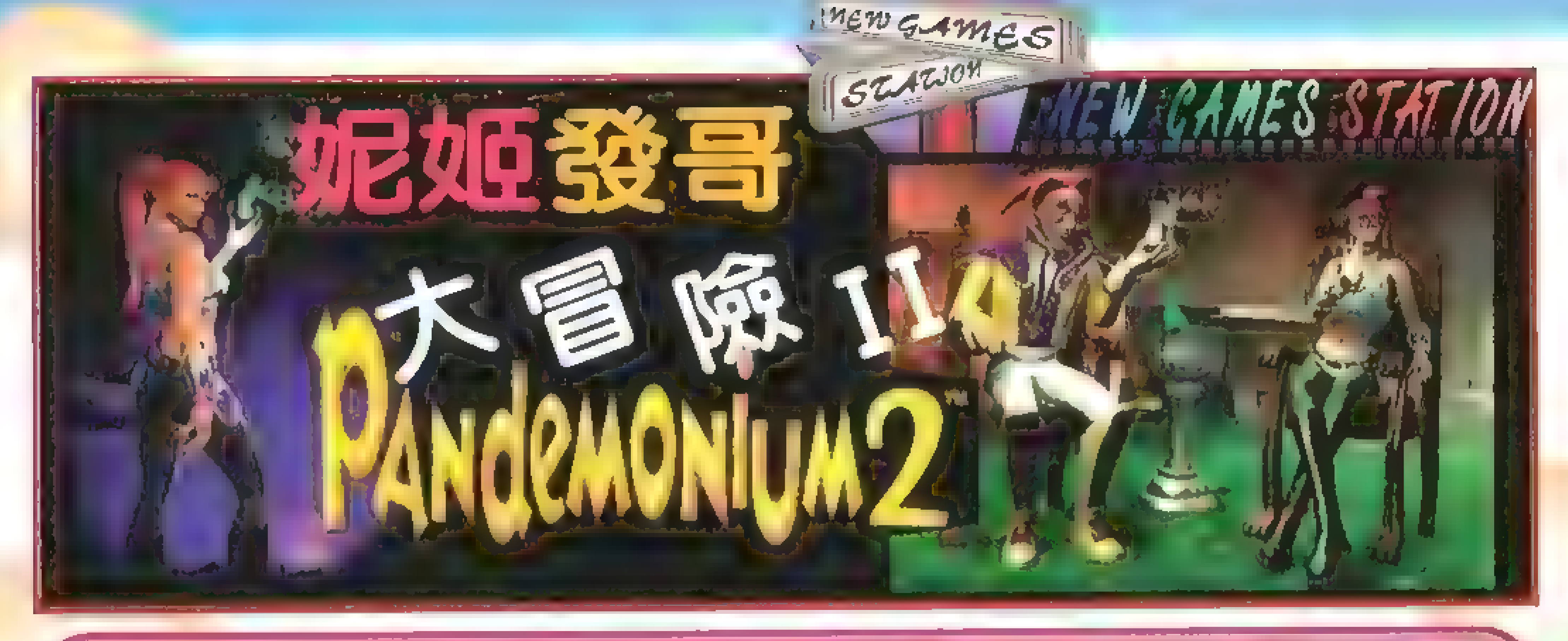
事實上，遊戲的背景是標準的未來主義反烏托邦風格，那兒到處都有傭兵與罪犯互相格鬥。而玩家在遊戲中可以選擇十六種角色中的一種，範圍從瘋狂飆車手到復仇的前警員至失控的人造機器人皆有。



◀你，可以再靠近一點看！

▼把壞蛋轟死吧

◀遊戲集衆家之大成。

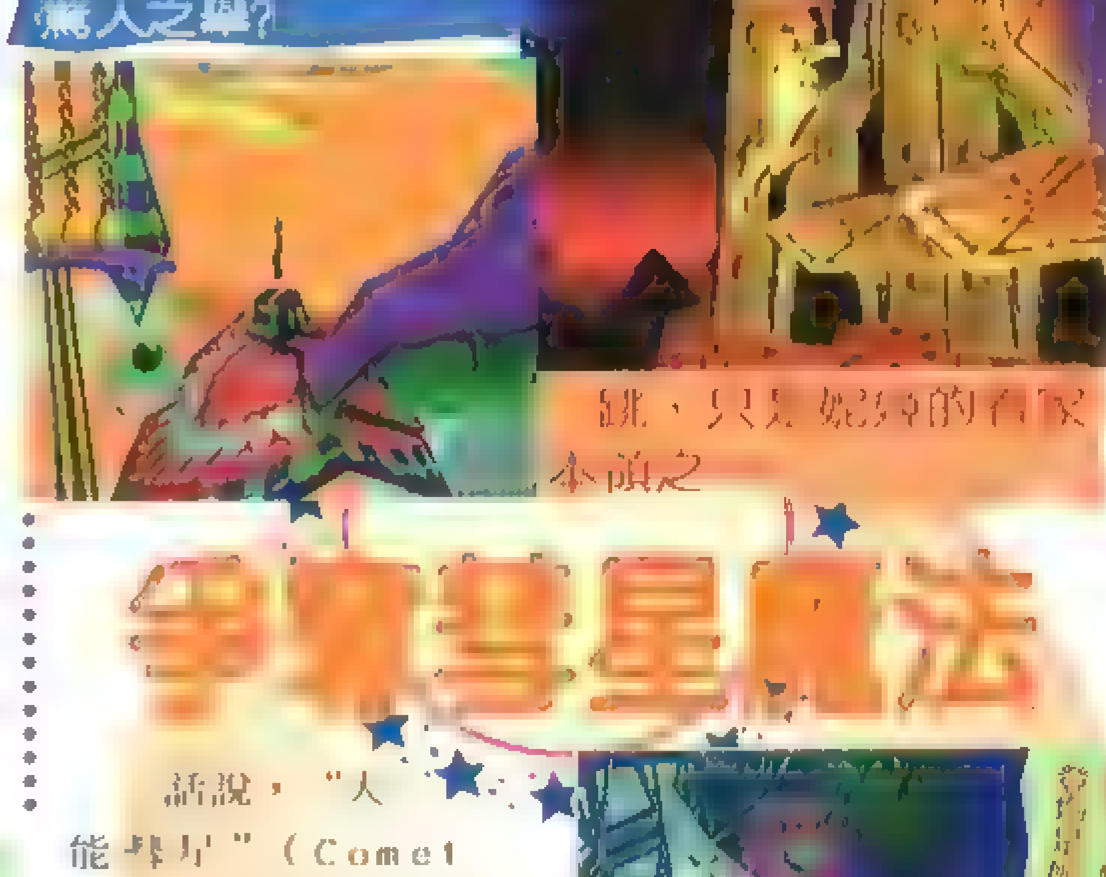


妮姬發哥大冒險II Pandemonium 2

硬體需求	
●Pentium 166	●16MB RAM
●SOUND BLASTER	
●SVGA	●KEYBOARD

妮姬發哥又來了！

九七年上市的妮姬發哥大冒險曾以全3D即時運算的關卡、優異的貼圖與光影表現、精準的攝影視角、和動聽的背景音樂，讓喜愛動作遊戲的玩家愛不釋手。因此，負責設計妮姬發哥大冒險II（Pandemonium 2，暫譯）的Crystal Dynamics在遊戲中增加一些新動作給妮姬，包括射擊、爬山、游泳、與攀登等；另外，妮姬所施展的各種魔法也增色不少，包括電光與強力火球等，這兩種法術所到之處都會盡成灰燼。


小丑發哥又有什麼驚人之舉?

跳，只是妮姬的看家本領之

爭奪彗星魔法

話說，"人能彗星"（Comet Infinite Possibilities）再度回到Lyr的天空，彗星內蘊藏自然界的新生力量，它是魔法的泉源，擁有該魔法的人便能行使至高無上，永無止境的法力。

射擊、爬山、游泳、與攀登都是妮姬的拿手好戲

因此，妮姬和發哥在遊戲中將會與同樣覬覦彗星魔法的Goon女皇Zorrscha一較高下。至於遊戲中的另一位主角－發哥，他與妮姬的本領完全不一樣，例如他不能和妮姬跳的一樣高，但是發哥將從圖書館的收藏中獲得新的裝備。事實上，設計師眼中的發哥是一個很奇怪的角色，他以暴力和狂熱為樂，雖然他連鞋帶都綁不好，可是卻能利用普通的家庭用品製造氫彈！妮姬發哥大冒險II除了延續前作的優點外，遊戲中十八道充滿奇異色彩的關卡，將帶給玩家愉快、刺激的遊戲感受。

妮姬VS.萊娜

提值一提的是，自從古墓奇兵襲捲全球後，萊娜.烏洛特儼然成為女性英雄角色爭相模仿的對象。在遊戲中妮姬的外型有些微的改變，她不像以前那麼天真無邪，給人的感覺更豐滿、更成熟、熱情奔放。此外，小女巫妮姬在本集中不再整日埋首於圖書館的大書堆中專研枯燥無味魔法典籍，相反的，她決定採取走捷徑的方式：搶奪彗星內所蘊藏的傳奇法力。

妮姬有意和萊娜一較高下

遊戲類型／運動	國內發行／英特衛
發行版本／光碟	使用平台／WIN95
國外發行／Interplay	發行時間／1998年3月

硬體需求
- Pentium 90
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- 支援反饋式搖桿

你玩膩賽車遊戲嗎？

九七年底市場上興起了一股運動遊戲熱潮，但仍以賽車遊戲居多，而本文為玩家介紹的運動遊戲極速快艇（VR Sports：Powerboat Racing，暫譯），是一套取材自大型遊戲機台的競艇遊戲，它是由East Point Software所設計，預計明年三月交由Interplay的VR運動部門在全球發行。對遊樂場內收費高昂的競艇遊戲機台感到所費不貲的玩家來說，本遊戲是值得你期待的。

或許有玩家會質疑說：「有些具有模擬實境效果的競艇遊戲機台，其真實感是電腦遊戲無法相比的。」事實的確如此，但設計小組仍傾全力希望能讓這套遊戲和大型機台媲美。例如，本遊戲主張以「在水上競賽」的觀念，而非只是利用水作為作另一種形式的比賽，整個設計精神是有差異的。因此，遊戲加入相當真實的物理模型，讓玩家在能完全駕馭快艇前，必須學習如何使用螺旋槳、利用時間差穩定浮力和重心，而這種物理特性在玩家和其它快艇比賽時更加明顯。玩家駕駛速度較快的快艇時，獲勝的機率大增，但速度越快的船隻轉彎的表現相對越差，挑戰難度也因此增加。

一般在電影中常看到的快艇追逐的鏡頭在極速快艇中隨處可見，不論是水上跳躍、乘風破浪、急速轉彎、甚至是極誇張的360度翻轉等。如果你願意的話，還可以將船翻到水中！！值得一提的是，遊戲畫面美麗得令人賞心悅目，真實的3D互動式環境會隨著比賽的進行而變化，有些鏡頭還真得會讓玩家忘記正在進行比賽。至於遊戲內容，極速快艇的遊戲選項共分錦標賽、障礙賽、大型機台、與計時賽等模式；另外，除了具備多達八人的連線共玩外，還可以把螢幕分割成四人競賽模式。最後要強調的是，East Point為了呈現本遊戲追求真實感的決心，已決定支援最熱門的反饋式搖桿，請玩家拭目以待，小心手扭到！

[illegible]競賽模式

NEW GAMES STATION

CARMAGEDDON 終結狂飆

國外發行／SCI
國內發行／協和國際
遊戲類型／運動
發行版本／光碟版
使用平台／WIN95/DOS
發行時間／1月

硬體需求
●PENTIUM 75 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡
●VGA ●M、J

絕對另類的賽車遊戲，完全顛覆你的視野

您在玩一般的賽車遊戲時，是否因為必需順著固定的車道而感到受限？是否因為必需閃避路人或車輛而覺得妨礙？不同於一般的賽車遊戲，比賽中，玩家必須藉由不斷的追逐、衝撞來換取金錢，如此，他們才有錢購買新型的裝備（如：車輛、避震器、引擎等），來提昇車子的性能。不過可要小心，別以為對手會輕易地放過您，他們會趁火打劫，在您打滑、追撞、失誤時，會狠狠地落井下石、補上一腳；撞翻您的車，或是從車頂上無情地碾過，盡其所能地破壞。不過您也不必擔心，在提昇愛車的裝備後，情況可就不同了！想想場上的險急奔馳，好好享受這份極速的快感吧！

遊戲中，駕駛員的表情會隨著比賽中不斷發生的情況改變，彷彿抱怨著您的駕駛技術有待改進。隨著車體受到不同程度的損害，將會看到車體扭曲、變形、甚至於起火、冒煙，到時也只有乞求退出比賽一途了。當您奔馳於城市中，會撞到四處逃竄的行人；也可以任性地衝進球場中，追撞比賽中的球員。衝撞是遊戲中一個賺錢的好方式，不過請小心點，別讓愛車跌落水中，那可是會讓車子有點秀逗呢！「終結狂飆」提供6種以上的車體、各式各樣的強化裝備、多變的跑道、地形，配上有點詭異的背景音樂及多變的視角，整體搭配與操作性上都十分不錯。若是您還不滿足，據協和多媒體表示，屆時將會發行資料片，讓玩家們充分享受奔馳中的刺激，而且支援網路對戰，將可與朋友一同線

「終結狂飆」… 值得一提再提的是，這個遊戲提供重播畫面，無論何時何地，您都可以隨意叫出即時錄放影畫面，一次又一次地欣賞比賽中精彩的追撞過程；不用再羨慕大型電玩、電視遊樂器上才有的效果，此款遊戲就具備了此項功能。而且，「終結狂飆」要求的硬體設備並不高，不用3D加速卡也能盡情奔馳，玩家不必再忍受硬體上的缺陷，從此暢快上路！

▲駕駛員的表情會隨著路況及險程有所變化。

▲各式另類的車型設計和特殊性能

▲盡情碾過你眼前的一切障礙吧！

CRAZY CLIMBER HYPER
蜘蛛超人
讓您無法想像的六大世界
岩石山、海底神殿、大迷宮、
傑克魔豆、未來世界
一套適合爸爸，媽媽，哥哥，弟弟，姊姊，妹妹的親鬆遊戲
風靡一時的大型機台
急墜的大樓花瓶，巨大老鷹和凶猛金剛的攔截，
狀況不斷
完全考驗反應力，保證輕鬆上手，絕對不用花腦筋
1998電腦育樂多媒體展攤位：
A區604~606、608~703，705~707
2月5日~2月8日
華義國際
WAEI
休閒軟體・最佳品牌
北區　北市吉林路144巷11號　TEL:02 2581 2672　FAX:02 2581-2699
中區　台中縣烏日鄉烏日村大同路65號　TEL:04 338 0287　FAX 04 338 0286
南區　高雄市新莊仔路604巷3號　TEL 07 348 7350　FAX 07 348 7351
http://www.waei.com.tw

終結亂世 君臨天下
98年您最值得期待的國產遊戲！
這是個野心與慾望交錯的亂世，群雄相爭，生靈塗炭。
在這殺戮時代裡，多少胸懷大志的豪傑都渴望問鼎中原，
誰才是最後的真命天子，
只有您才能證明……
--東立出版社 華義國際 傾力製作--

WANTED
真命天子
DESTINEDO EMPEROR
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
北區：北市吉林路144巷11號 TEL:02-2581-2672 FAX:02-2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:04 338 0287 FAX:04 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:07-348 7350 FAX:07-348-7351
華義遊戲網http://www.wael.com.tw
WAEI

新世紀
EVANGELION
福音戰士
鋼鉄のガールフレンド
98年
賀歲強片

日本眾所矚目的
超人氣動畫卡通
讓您身歷卡通其境，
創造屬於您的故事情節!!
大容量，4片裝光碟
全程日本原聲演出，絕對值得珍藏
1998電腦育樂多媒體展攤位
A區604～606、608～703、705～707
展出日期：
2月5日～2月8日
@GAINAX/Project Eva. · TV TOKYO NAS @1997 GAINAX
華義國際
休閒軟體．最佳品牌
WAEI

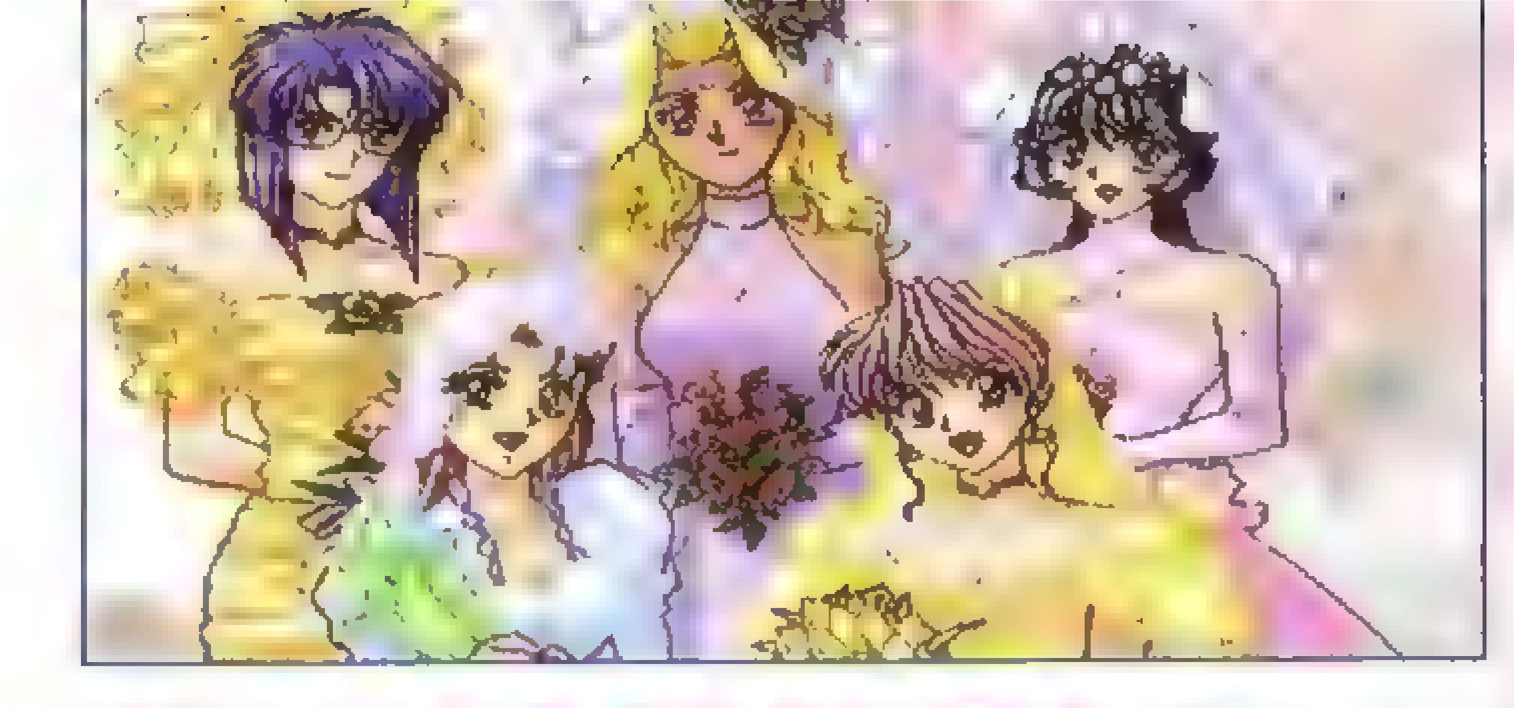
華義國際
WAEI
BUNGIE
Windows
Mac OS

L.E.D
商業爭霸
強悍的電腦AI
讓你措手不及的及時戰略遊戲
為人類的生命及公司的利益而戰！
●可無限制的創造作戰單位及生產建築，增加遊戲勝算。
●超大作戰地圖，絕對超越現今同類型遊戲。
●合乎人性的自動管理功能，所有生產單位，例如：電場、播種車、採收車等……都會自動工作及產，免除你手忙腳亂的困擾。
●專為及時戰略遊戲的好戰份子所設計的超強電腦AI。
●大量獨特的作戰單位，包括：陸、海、空及兩棲各式新型武器。
●16關單機任務及超過20關的連線任務。
●完全支援多人連線，MODEM連線、一對一、IPX區域網路及INTERNET（8人連線功能。
●地圖編輯功能，創造你自己的新戰場。
WAEI
華義國際
休閒軟體 最佳品牌
北區：北市吉林路144巷11號
TEL:02-2581-2672 FAX:02-2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號
TEL:04-338-0287 FAX:04-338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號
TEL:07-348-7350 FAX:07-348-7351
華義遊戲網

種植 LED 是為了生存也是為了霸業
一切免費
時間：2月1、8、15、22（星期天）下午1：00～5：00
地點：天王星資訊廣場（台北市民生東路五段184號
電話：02-2766-4336
獎品：每週前三名送LED商業爭霸軟體一套
1998電腦育樂多媒體展攤位
展出日期：2月5日～2月8日

養成遊戲的經典名作即將登場！

化腐朽為神奇，還是讓神奇變成腐朽？全憑您一念之間⋯



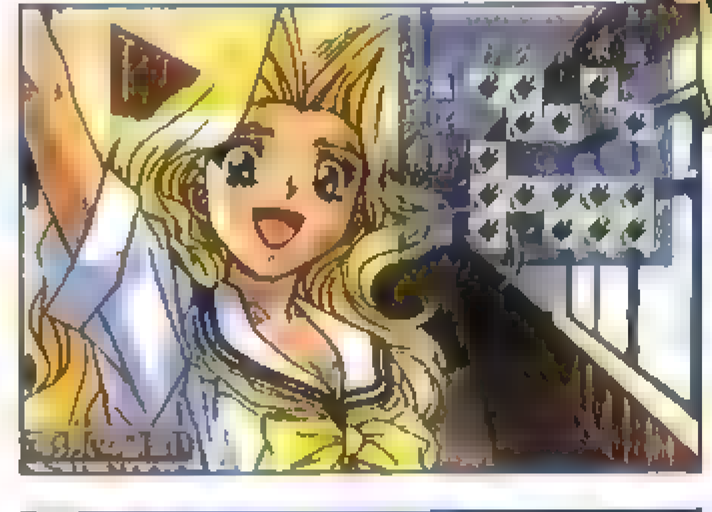
文靜的女生畢業後竟然變成 脫星？
笨笨的女生居然考上 一流大學？
單純的女生會變 黑社會大姐頭？
風騷的女生會甘心成為 賢妻良母？
口才差的後來變成 名主播？

最難搞定的女學生

比起一代來，卒業 2 代的 5 位女生更潑辣、更活潑、更難搞定。

最嚇人的課外活動

別以爲女生只會參加校慶、運動會、話劇比賽這類正當活動，女生們也會學大人抽菸、到色情場所當公主，到危險的海邊玩水⋯

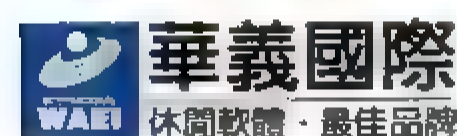


最多重結局的故事

文靜的畢業後不一定靜，風騷的畢業後不見得騷，笨學生也可能會開竅，好學生也有可能加入黑社會⋯身爲老師的您，要懂得依個性因材施教，個別輔導喔。

最專業的中文配音

張信哲的音樂總監（陳宇寶先生），親率 5 位專業配音人員賣命演出。



華義國際 休閒軟體・最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL:(02)2581-2672 FAX:(02)2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:(04)338-0287 FAX:(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348-7350 FAX:(07)348-7351

卒業II
Neo Generation
移植SEGA SATURN全新版本
1998電腦育樂多媒體展攤位 A區604～606、608～703、705～707
展出日期 2月5日～2月8日

Eberouge

戀愛物語

感謝玩家支持
突破30,000
加贈戀愛物語

1998電腦音樂多媒體展攤位：A區604～606、608～703、705～707
展出日期：2月5日～2月8日

想談戀愛先玩戀愛物語

遊戲特色

- 第一階段：幼年期和多數同伴以修得魔法爲中心。
- 第二階段：描述主角青春期的種種際遇爲中心。
- 隨著時間成長，每位人物的相貌也隨之變化。
- 學園中除了讀書、戀愛也是重要課程，創造的魔法也會隨之深奧神秘。
- 人物造形由知名漫畫家北爪宏幸設計加上豪華配音團的日本原音演出。
- 由日本新人氣歌手「渡邊眞方」演唱戀愛物語主題曲。
- 角色衆多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- 計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物…等數十種活動，更添學園風采。

感謝玩家的肯定

←電腦遊戲世界雜誌排名第一名

日本遊戲排行榜

↑GK遊戲王國雜誌排行榜第一名

↑軟世雜誌譽為「非常黑馬」

全省30,000玩家支持下，乘勝追擊再度推出

新的遊戲畫面

一目了然的行事曆畫面

可以一眼看出女孩子對你的好感度的「Love love Sensor」

此次的外傳更增加了這些功能

★[illegible]　這次遊戲重心主要是在高學部！從轉學回來到畢業，縮短遊戲時間至1年9個月，故事內容更充實了。你可以試著跟更多的女孩子談戀愛。

★新增[illegible]500[illegible]，除了保留了一些原有的項目之外，其餘的部份全都重新編排過。校慶、情侶魔法選美、交換日記等，好玩度更增加了100倍。特殊事件也會隨著季節而更改。

★[illegible]：根據你所交往的女孩，會出現參數畫面。季節、場所、好感度等，女孩子的各種反應都會顯示出來。而且還可以替她做心理測驗。

★80張以上[illegible]　開場、結局，當然還有告白戲等，都是全新的圖檔及對話

★[illegible]歌曲：加強背景音樂、約會場景等，更增加了談戀愛的臨場感。

★操作性質大幅改良：只要參考課表就可以確認這週和下一週的行事曆。而且也可以一邊參考主人翁的能力值　還安排行事曆。

華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區　北市吉林路144巷11號　TEL (02)2581-2672　FAX (02)2581-2699
中區　台中縣烏日鄉烏日村大同路65號　TEL (04)338-0287　FAX (04)338-0285
南區　高雄市新苑仔路604巷3號　TEL (07)348-7350　FAX (07)348-7351
華義遊戲網　http//www.waei.com.tw

卒業
戀愛篇
Crossworld
for Windows
首發紀念版，內附卒業紀念手錶
限量5000套，值得珍藏

您談過戀愛嗎？您想了解複雜的女人心嗎？

卒業系列美少女完全收錄！

十二位日本超人氣聲優專業配音

戀愛遊戲再度登台

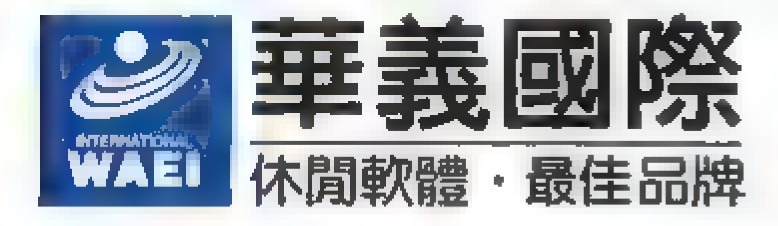
日本戀愛風強力颼向台灣！繼「戀愛物語」之後，再度讓您捲入愛的漩渦中。您談過戀愛嗎？您想瞭解複雜的女人心嗎？想試試酸甜苦辣的戀愛滋味嗎？「卒業戀愛篇」幫您模擬一切戀愛情節。

與「卒業」美少女共同編織愛情故事

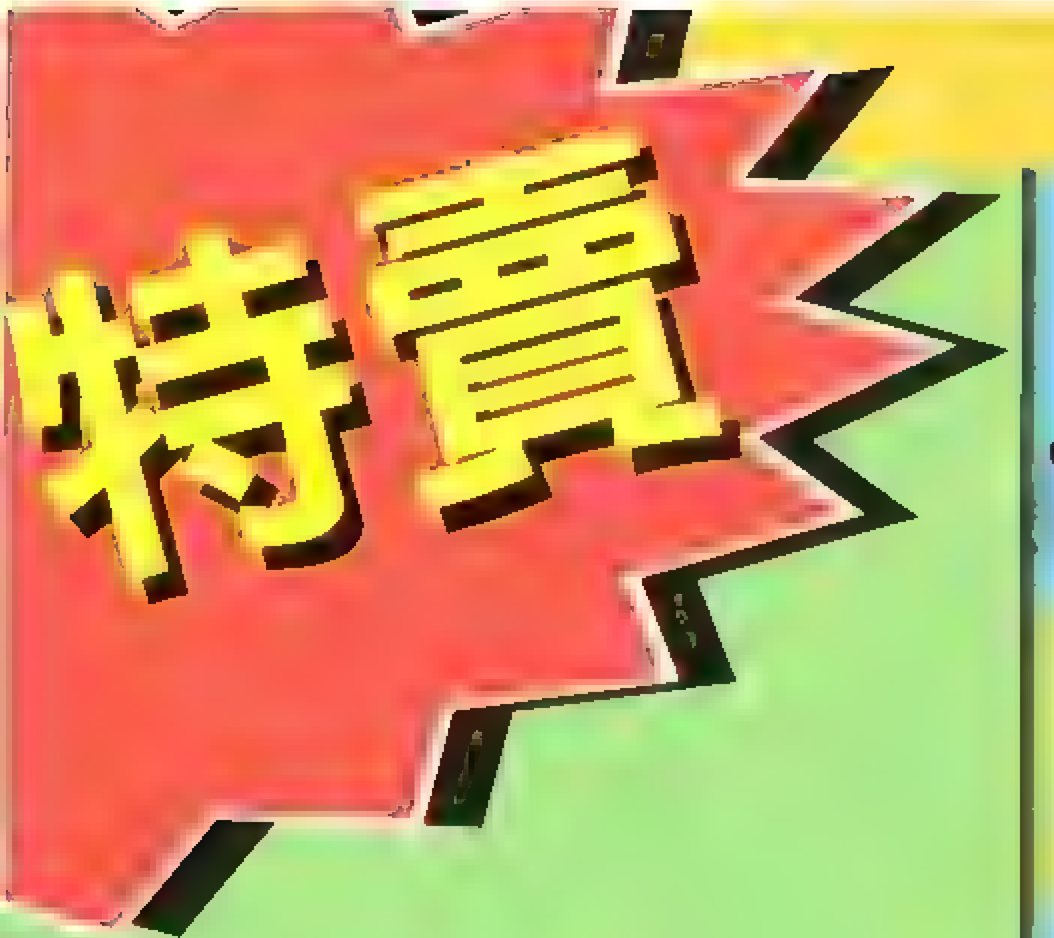
卒業系列兩代主角全員報到，外加神秘女郎橫山惠、西川真樹，一共十二位美少女等著您的追求。清純美麗、驕傲蠻橫、天真活潑、楚楚可憐...各種不同性格的角色，挑戰您的泡妞技巧！

電視遊樂器加強版本移植

大受歡迎的電視遊樂器版本移植，再將主角增至十二人（原版本七人）。新版本擁有更多線的劇情發展、更完整的故事結局，遊戲性大幅提昇，絕對值得您一玩再玩、一「追」再「追」！



北區：北市吉林路144巷11號 TEL:02-2581-2672 FAX:02-2581 2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:04 338-0287 FAX:04 338 0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:07 348-7350 FAX:07 348 7351
華義遊戲網 http://www.waei.com.tw



4+1 反應考驗功夫包

水滸傳之梁山英雄

好漢相交，全憑意氣，濟弱扶傾，英雄所為

◆320*200、640*480 高低解析度自由調整，可 人同時進行遊戲。
◆令人驚艷的畫面構成，寫實精緻，完整過場訊息交待。
◆加入升級效果，讓必殺技更具威力 橫向捲軸效果多，可左右來回場景中。
◆精彩豪放的水墨畫風，令人耳目 新，出場人物眾多，各式絕招讓您應接不暇。

格鬥悍將

國產遊戲中最悍的格鬥極品，激爆你的每一寸神經

◆創新的補血系統、更高巧的武術訓練 不一樣的聚氣方式，更添樂趣。
◆四種攻擊方式，有特殊不同的招式及必殺技 每個角色的必殺技多達六種以上。
◆提供單人作戰、雙人對打及多人對抗 種玩法，可中途加入挑戰。
◆氣功抵消技、被摔抵消技，帶您進入更高層的格鬥境界。

武將爭霸II

超級動作遊戲，歷史格鬥經典，帶您進入快打殿堂。

◆魏蜀吳16位猛將全新造型蓄勢待發 16處寫實華麗的場景任您選擇。
◆3種特殊加分關，讓您鍛鍊武藝，可施展連續技，遠距離及近距離攻擊。
◆每位武將各有五種以上獨門絕招，以及特殊的聚氣絕技。
◆獨特的劇情模式，運用策略，率領士兵完成統 大業。

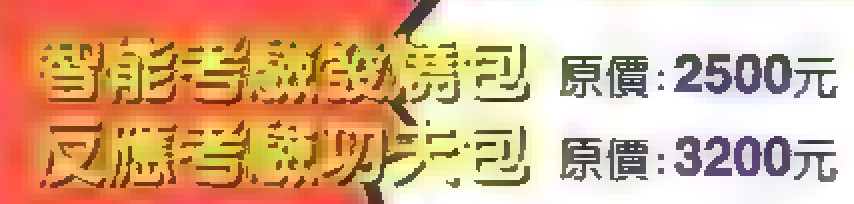
西遊記

中國著名神怪小說再現，橫衝直闖的動作遊戲精典。

◆可兩人同時進行遊戲，可中途加入對戰，獨特VS模式，痛快淋漓。
◆西遊記中您耳熟能詳的角色、牛魔王、紅孩兒、蜘蛛精 一登場。
◆兩人可搭配施展合力必殺技 數十種出場人物，角色豐富，動作精彩。
◆西遊記中著名場景，火焰山、盤絲洞 等，華麗再現。

格鬥搖桿

人體工學設計，最適合快打遊戲：
有2或4功能鍵可選擇，另提供強力攻擊功能。



智能考驗設計包 原價：2500元
反應考驗功夫包 原價：3200元

驚嚇特惠價 990元

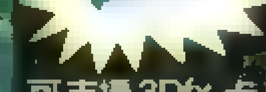
F/A-18 KOREA

HIGH-REALISM STRIKE FIGHTER SIMULATION

全新獨立的 F/A 18 KOREA『前進北韓』超高真實度的戰鬥飛行模擬遊戲，絕對不是 F18 Hornet 3.0 的資料片

特色

- 特有的超高速畫面更新引擎
- 炫麗的 3Dfx 貼圖畫面
- 威力強大的任務編輯器
- 真實的航空母艦起降作業
- 長達 90 分鐘的多媒體飛行教室
- 精緻地形的超大戰場
- 完全符合航空電子學的飛行模組
- 同時支援 LAN 和 Intern 網路連線
- 多樣的武器選擇，包括 B 核子彈頭
- 可以同時在 Windows95 和 下玩
- 由前美國海軍教官兼 F18 飛 撰
- 操作手冊(完全中文化)



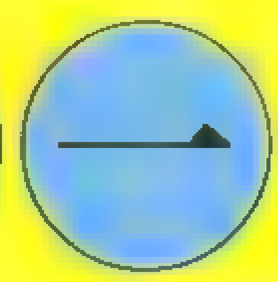
可支援 3Dfx 卡

欲知最新消息請上華義遊戲網

1998電腦青樂多媒體展攤位：A

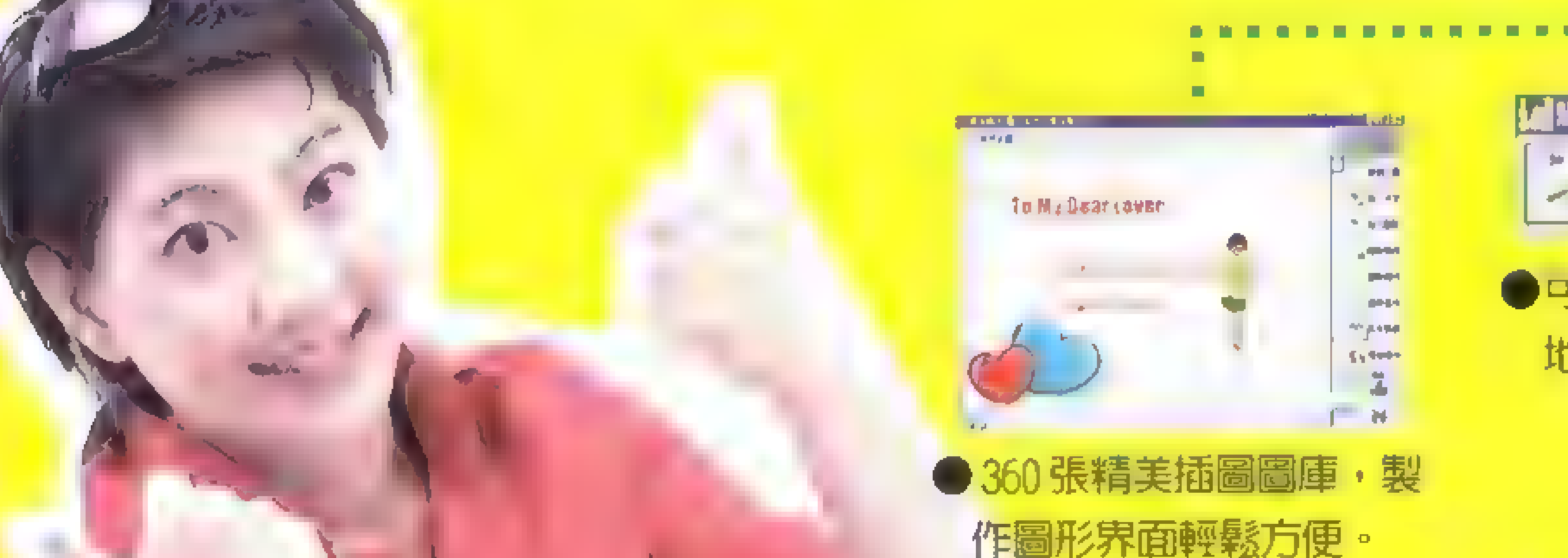
展出日期：2月5日～2月8日

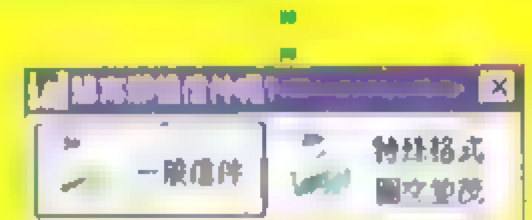
KOREA



寫一封有個性的情書

內附30大交友網站網址
讓你徹底發揮情書功能？



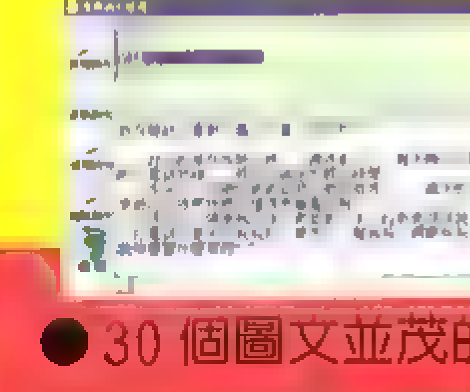


● 可同時控管5個信箱地址。

● 360張精美插圖圖庫，製作圖形界面輕鬆方便。

● 全中文化介面的伊妹兒軟體，最具親和力。

● 具BB Call功能，有信件就發聲音Call你。

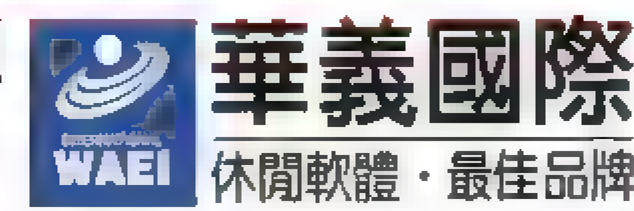


● 30個圖文並茂的情書範本，方便您修改套用。

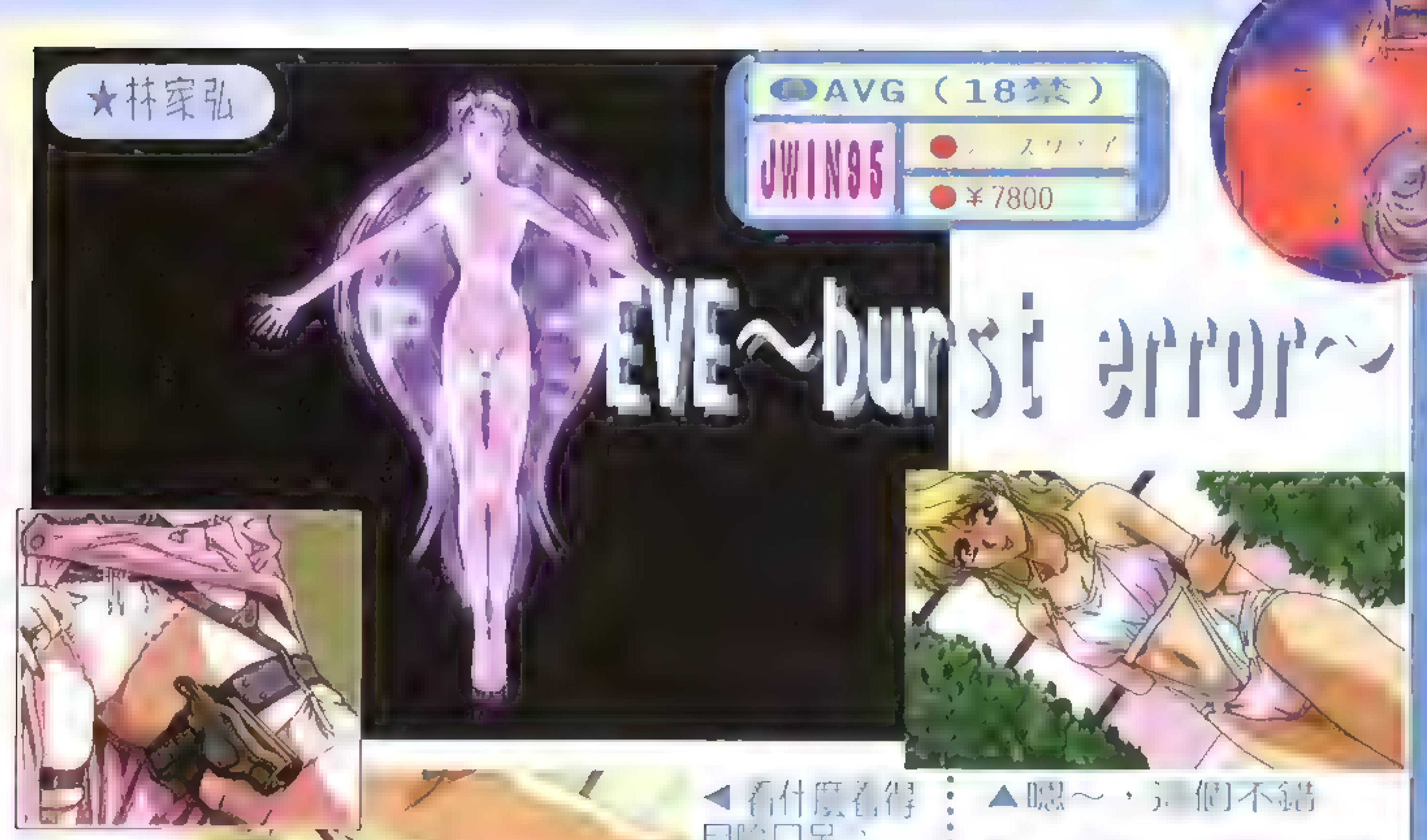
網路情書

只要299，讓他愛久久

總代理



北區：台北市吉林路144巷11號 TEL:(02)2581 2672 FAX:(02)2581-26
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:(04)338-0287 FAX:(04)338 0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348-7350 FAX:(07)348 7351
華義遊戲網 http://www.waei.com.tw



▲主角們用的配槍

◀看什麼看得目瞪口呆：

▲嗯～，這個不錯

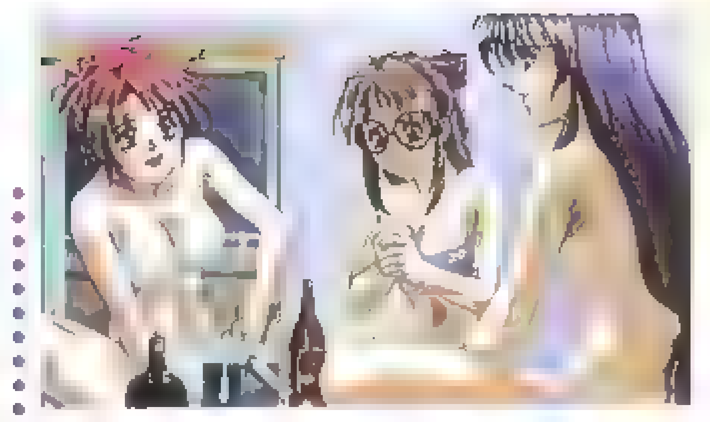
「EVE burst error」是シーズウェア首次在SEGA SATURN上移植的冒險遊戲，原本在PC98上是限制級的遊戲，爲符合家用版的尺度，特別將原本許多兒童不宜的限制級劇情給完全修改掉，遊戲畫面也全部重新畫過，幾乎可說是重新製作的新遊戲，以18歲以上推薦的尺度發行，受到許多SS玩家的歡迎。現在它終於正式移植到視窗95上了，也許許多玩家會期待著"這下該有的總該有了吧？"，究竟它是否有大家所期盼的內容呢？値不値得一玩呢？就讓筆者來爲各位解惑吧！（burst error＝爆破故障？）

精緻的畫面與流暢的動畫

原本PC98版「EVE」的原畫爲16色，移植到SS版時則改爲以高彩度繪製，所有人物造型及畫面全部重新著色繪製，畫面更加精緻漂亮。至於「EVE」的另一個噱頭～動畫的部分，也是它最足以自豪的地方，就是它新開發的動畫撥放引擎"Lucid Motion"，這個系統號稱可以不用任何外加硬體，就能以640×360/15fps的高解析度來撥放連續的動畫影片，玩

▲為什麼每個人都要抓妳？

家可以從片頭流暢的展示動畫看出這套動畫系統的強大之處。遊戲中穿插的過場動畫有很多都是原本98版沒有的，且



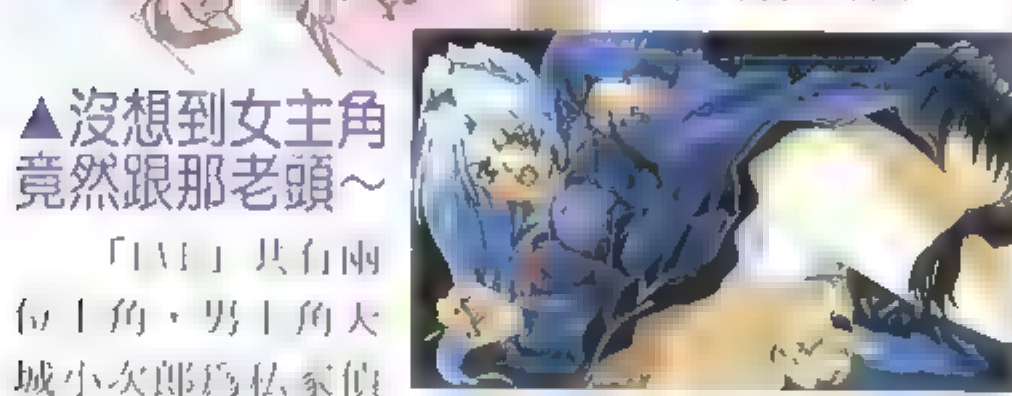
▲喝春酒，嗯～真想加入她們～

新加入的動畫也遠比98版更加精采，而多虧有高解析的動畫撥放能力，每一段動畫結束的停格畫面與遊戲中的靜態畫面銜接得十分自然，不會讓人有被中斷的感覺。

精采的全程語音

大容量的三片裝

獨特的雙線故事架構

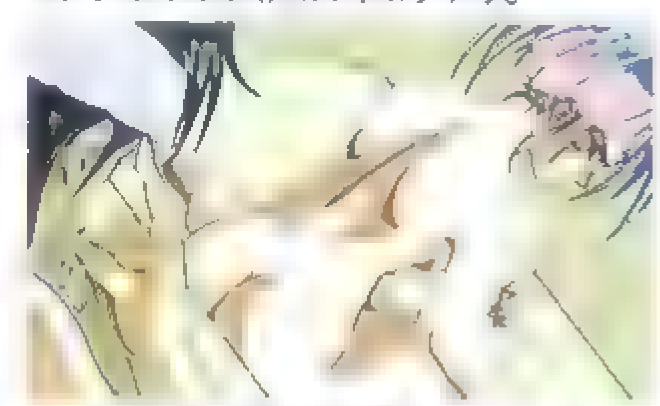


▲沒想到女主角竟然跟那老頭～

▼躲在桌底下，沒辦法嘛！

「EVE」共有兩位主角，男主角天城小次郎為私家偵探，女主角法條真理名則為特警探員，玩家可自由選擇任何一人進行遊戲；然而，如果你以為這樣就可以玩完兩個遊戲的話那就大錯特錯了！由於他們是兩位不同的主角，立場與性格均不相同，玩家可以發現在遊戲中會有許多疑點無法釐清，但是因為遭遇的事件、時空幾乎是相同的，若是將兩人所看見的事實互相重疊，使能夠完全了解整個事件的真相。

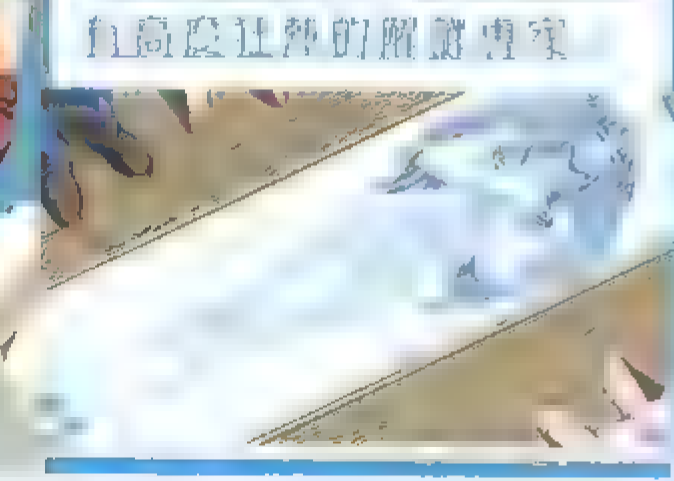
由於某些事件的發生是因為另一位主角所引起的，若是另一位主角的故事尚未進行到這邊，則眼前的故事便會停滯不前的卡死；所以不管你玩的是哪一位主角，在某些段落遇上無法解決的困境時，就得要換上另一位主角來進行遊戲，問題便會迎刃而解！如此一來兩位主角間的牽連互動就變得十分鮮明；最明顯的就是在遊戲後段兩位主角同時侵入中央電腦時，玩家必須同時間互相調換兩位主角進行，玩家會看到另一位主角的行動，就像是在看電影一樣，十分有意思（這或許可以稱做遊戲中的蒙太奇吧？）。由於故事中的時間只有七天，所以，玩家不妨每次將兩位主角各玩一天，會更容易了解到整個故事的全貌。



▲這時候不偷窺就太對不起自己的眼睛了

雙重故事、雙重疲勞

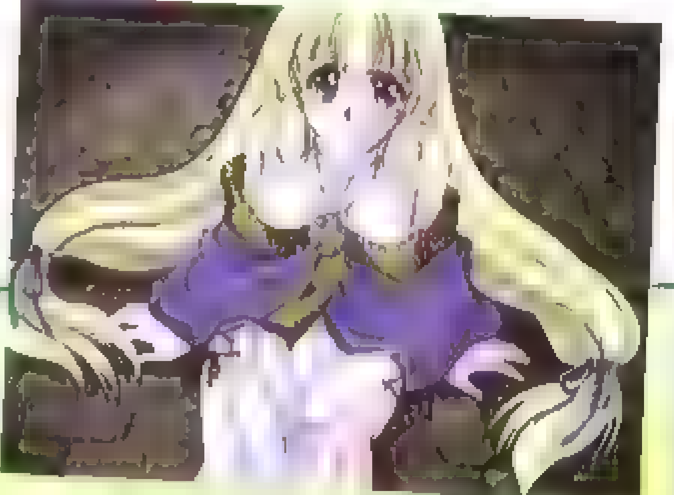
雖有美麗的畫面與動畫，但慘淡乏味的遊戲過程讓人受不了，所以說若只是為了賞美女圖的話，本遊戲可能會讓你大失所望。只推薦給對偵探解謎有高度狂熱的解謎專家



EVE～burst error～

★甘偉弘

▲寧靜的夜

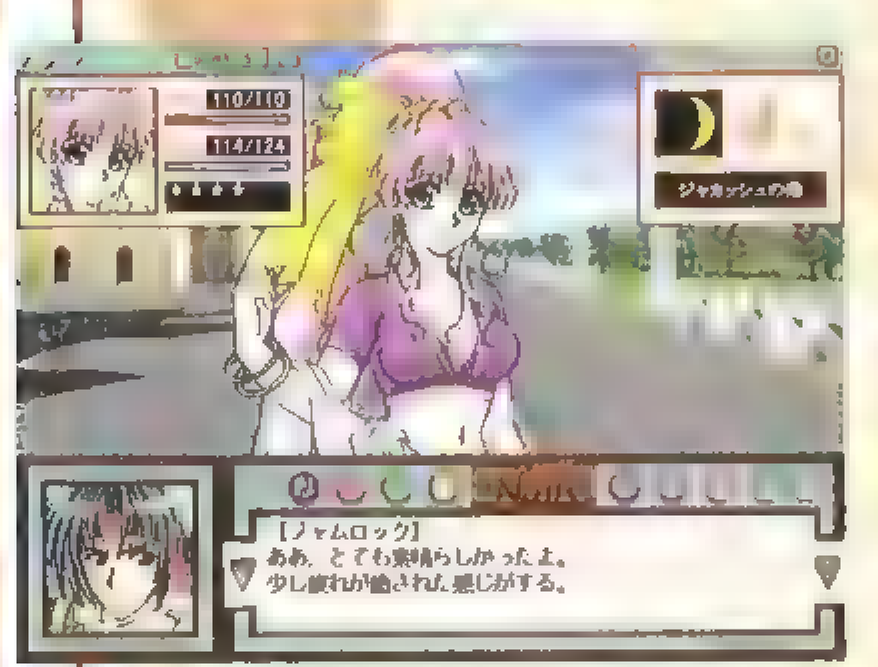

▲與少女命運的相逢

遊戲名稱「Nails」的由來…

在浩瀚的星河裡、遙遠的國度中，存在個人類（？）與被稱為『爪之民』的獸人共同生活的不知名世界。五年前，號稱王國內劍術第一好手的傑姆洛克，揮別了故鄉的戀人，隨著王國騎士團進行長達三個月的遠征。待凱旋歸鄉時，映入眼簾的卻是難以置信的慘然。村子已被爪之民襲擊而成了廢墟，最愛的戀人也從此失去了蹤影。身為一個騎士，雖然守衛了國家的安全，卻保護不了自己最心愛的人，自此便從第一線上退下役來，靠著劍術指導過著悠閒自適的日子。

直到有一天，回道場的途中，自卷入了中救了一名少女，但少女卻被強力的法術封印而喪失了一切的記憶。為了幫少女尋回記憶，兩人動身前往神殿，欲藉神官之力來解開封印。沒想到半路殺出個程咬金，被王國警備隊誣指為誘拐少女的嫌疑犯，當下也來不及解釋，急急忙忙拔腿便跑。就在艱辛的過程中，倆人間淡淡的戀情開始萌芽，主角也慢慢地打開了心結。但令人擔心的是，少女現在的記憶不知是否會因解開封印的記憶而消滅。倆人這般滿懷心事地來到了神殿，迎接他們的卻不是大神官，而是令他咬牙切齒的爪之民，並在混亂中擄走少女。就在十五日後的滿月之夜，將舉行邪神教團的黑暗儀式，並以少女獻祭。面對爪之民第二次令其失去心愛的女性，激憤的主角發足往教團狂奔而去…。

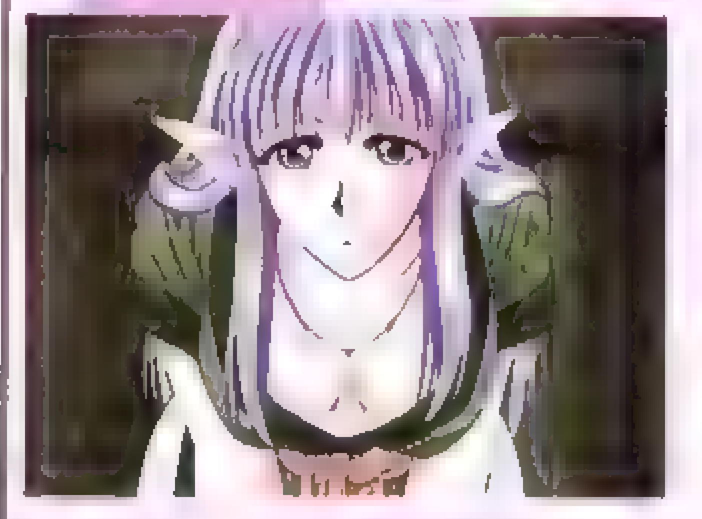
全3D製作畫面



遊戲裡頭可以見得到的場景，包括樹與建物等背景，全部都是用3D建構出來的靜態CG，聲稱在一百張以上。除了讓人感到製作公司的人工費之外，遊戲進行時的臨場感也得以大幅提昇。當然有利就會有弊，此舉雖然讓遊戲整體的氣勢更為壯大，但筆者個人卻以為如此一來以手繪的人物與背景在搭配上顯得不是十分的協調，不過也還在能接受的範圍之內。美術的整體表現當算是在水準之上，原畫部份由曾執筆『女郎蜘蛛』的さくらめぐる小姐擔綱，女性的畫風還是偏重了點，不過說句良心話，本遊戲還多虧這麼出色的原畫來加以潤色。

在操作介面的設計上，可移動的視窗與鮮明的用色看來相當的華麗，但使用起來就…尤其在戰鬥時，真是顯得有些弊了，不過總算還有些創意，不致一無可取。音樂部份沒能給筆者留下什麼深刻的印象，想來也是聽過就可以忘了。

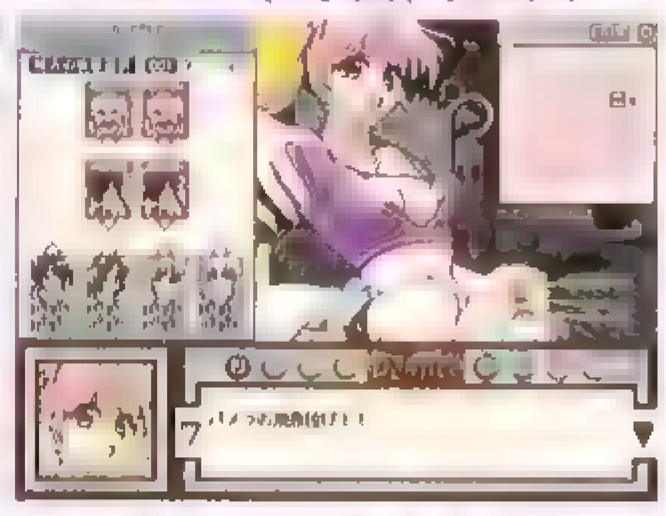
JAM年度幻想大作



◀博學多識的半獸人夏蜜魯娜

▼選擇欲前往探索的城鎮

▼RPG式的戰鬥畫面



這也就是遊戲名為「Nails」（爪子）的由來，可別小看了本遊戲，它的來頭可還不小，這部由Jam公司（也就是PIL的子公司）號稱集結了全部資源用力作出來的年度幻想大作，其表現是否真如廣告吹捧般，就讓我們看看它葫蘆裡賣的是什麼藥。

遊戲的目的是要在十五天的期限之內，馬不停蹄地在各城鎮與村莊間探索訊息，救回自己心愛的少女。遊戲的類型還真有點難以分類，簡單的說倒像是帶有強烈RPG色彩的AVG。怎麼說呢，本遊戲進行的流程，莫過於在探索場所的選擇，隨著探索地點的擴大，故事劇情也隨之分歧。在各城鎮內進行探索之際，則會亂數出現敵人進入戰鬥。戰鬥是最為類似RPG的部份，除了攻擊、防禦等基本指令之外，尚有各種必殺技可以使用。

隨著劇情的展開，加入冒險隊伍的夥伴會愈來愈多，且每位夥伴各自有其不同的特殊技能，如索敵、複數攻擊等。登場的女性角色有六人、男性二人，而隊伍包含主角在內僅能有四人，因此必然得有人在營留守。雖然冒險目的是去救心上人，但結局卻未必會一定跟她在一起，若非如此，那不就太無趣了嗎？結局的判定就如同一般戀愛遊戲，純粹以好感度來決定。要如何提昇好感度呢？關鍵就在於每日調查完畢回到教會休息前的對話，這點真的很重要喔，關乎整著遊戲的成敗，育三思而行之。另外在戰鬥中也有活躍點數的設計，儘可能讓想提昇好感度的夥伴主動戰鬥也是方法之一，當然，戰勝後別忘了稱讚她一番哦。

▲相愛卻不能相守…

遊戲附加價值

遊戲在包裝上還算充實，裡頭還包括了一百萬日幣現金的抽獎卷，真中了還不知該去找誰領呢！遊戲共有兩張光碟，但第二張卻只用了16.3MB，只有兩張圖與幾個檔，放一片也塞得下啊，真是令人白高興一場。整體而言，這算是各方面的表現都還算蠻均衡的一部作品，各位玩家如果有時間的話倒是還可一試。只是這兩個月強片紛紛出籠，這鋒頭可能很快就被壓下去了。好遊戲永遠不嫌多，筆者這個月又買了好多強片，都不知從哪片玩起才好，您也拭目以待吧！

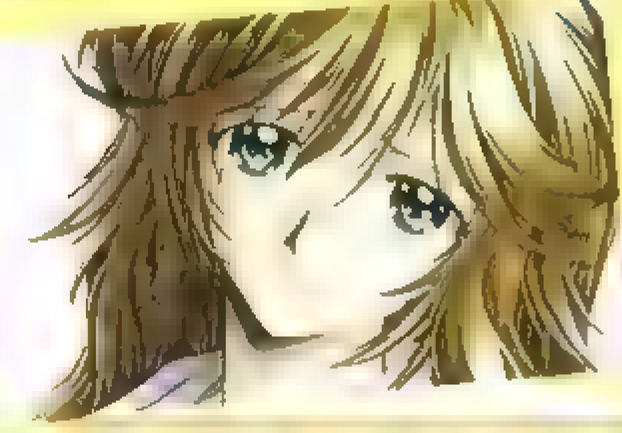
不錯的人物造形，頗為完整的劇本，再加上挺新鮮的玩法，值得一玩。可不要被美女們迷得團團轉，忘了你的任務是什麼喔！！

AVG（18禁）
JWIN95
Black Package
¥8800

以精神醫院為舞台的愛情故事

郊外，位於山裡的小田霧精神病院，這座醫院就猶如陸地上的孤島，多少不為人知的悲歡離合在此不斷地上演著。

▲地圖移動畫面



京極和也，在學生時代就曾發表論文而名噪一時的年輕精神科醫師，以他的才能與評價，很快地就被挖角到名門小田霧醫院來。和也帶著高明的醫術與敬業的態度，很快地就成了職員與患者心目中的模範醫師。也因此，院長親自指定了一位輕度精神障礙的女性病患讓他擔任主治醫師，院裡就這般維持著安逸穩定的日子。直到有一天，有位名叫月澤亮郎的男性病患突然緊急住院，使得院裡的生活起了急遽的變化。第二天，醫院裡便傳出了暴行事件，地點就發生在和也的診療室裡，而受害者而夜正好跟和也在一起，這麼一來，箭頭反而落在了和也的身上。但事件並沒有因此而結束，第二、第三次的傷害事件持續地發生，自此整個病院也陷入了疑心暗鬼的恐慌之中。

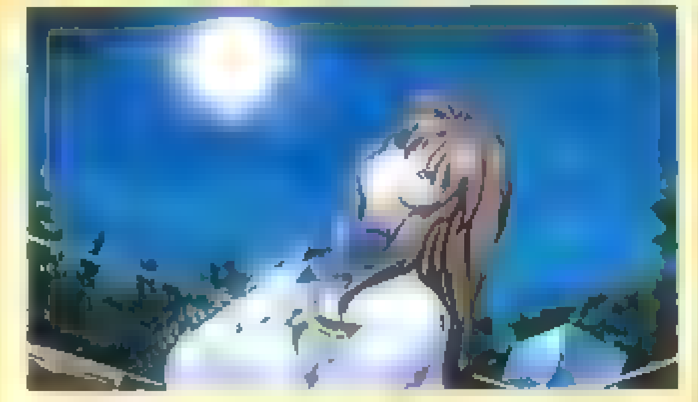
▲記得『Get!!』裡的那個小吉嗎，現在也上班了耶。

◀表情不要那麼兇好不好

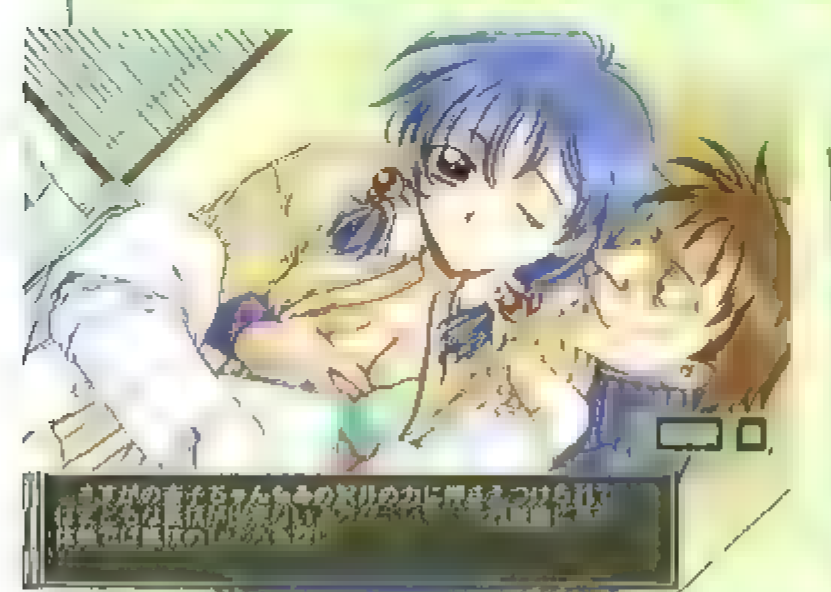
犯人到底是誰…？

如此取材於現實的劇情安排，相信會讓玩者有相當程度真實感才對。主角在週遭沒有可以信任之人，卻又一方面要洗脫自己的罪嫌、對於精神病患複雜心理的描寫、及隔離病院裡特殊的寂靜氣氛，構築出相當生動細膩的世界。這也是BLACK PACKAGE公司在繼『魅惑的調書』、『GET!!』後原班底再次發表的多線式冒險遊戲。

遊戲的格局並不大，採指令選擇的方式來進行，這點和前幾部作品並無太大的差別，最大的改變應該是在選擇移動地點時，改用點選地圖的方式，不但清楚明瞭，操作上也方便了許多。可行動的地點會隨著劇情而增加，共有四層樓的平面圖。遊戲的難易度相當的高，若把握不到劇情的重點，看到Bad Ending也早該習慣了，好在遊戲也不甚長，不妨重覆多試個幾次吧。



在美術方面的表現



▲現行犯第一現場

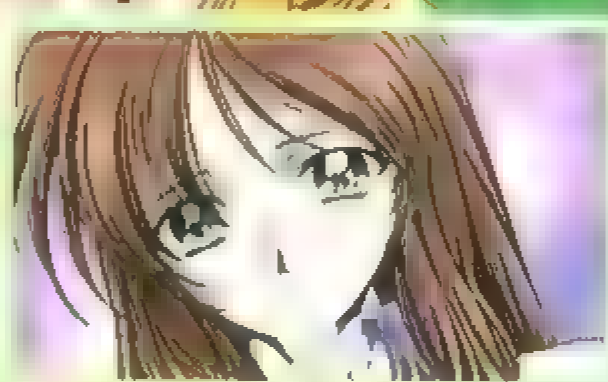
▼哇，小女孩生氣嘍

▲玲子側臥有什麼好看？

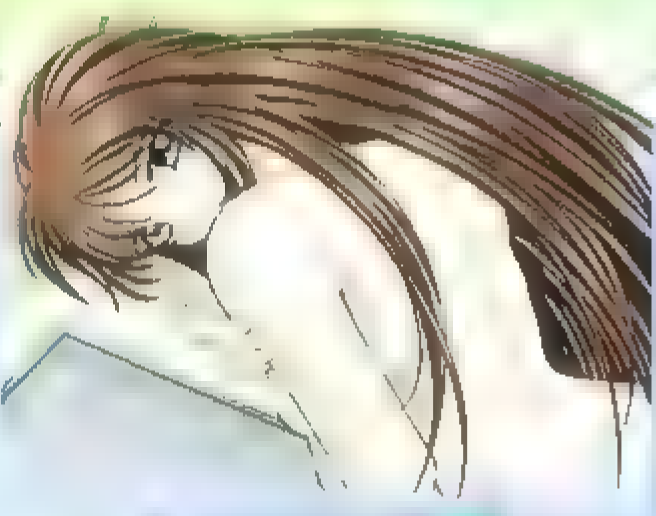
▼[illegible]…

在美術的表現上，可以選擇以全彩或是256色模式來進行遊戲，另人驚訝的是，無論全彩或是256色，效果幾乎是一樣的棒！！原畫部份仍如同上述兩部前作一樣由大越秀武先生擔任主筆，不過明顯的可以看出大武先生無論在人物造形、構圖上都比前作成熟穩定許多。

好了，該誇獎的部份說完了，接下來該挑挑骨頭了。最令筆者不滿的一點是，BLACK PACKAGE的作風真的很奇怪，明明遊戲內人物造形風格在大武先生統一的筆調下顯得相當的成功、漂亮，偏偏就有奇怪的二流原畫來插花（就是遊戲裡安西總子的那個角色啦），不僅造形不討好，人體比例更是怪異，愈看愈惹人嫌，筆者乾脆跳過不玩她的戲份。這不是頭一遭，而是BLACK PACKAGE每出一部作品都必定如此，不知是否怕那些二流原畫會流落街頭，否則也犯不著拿石頭砸自己腳啊。不過在『RK』已經算是還能接受啦，閉隻眼也就算了。



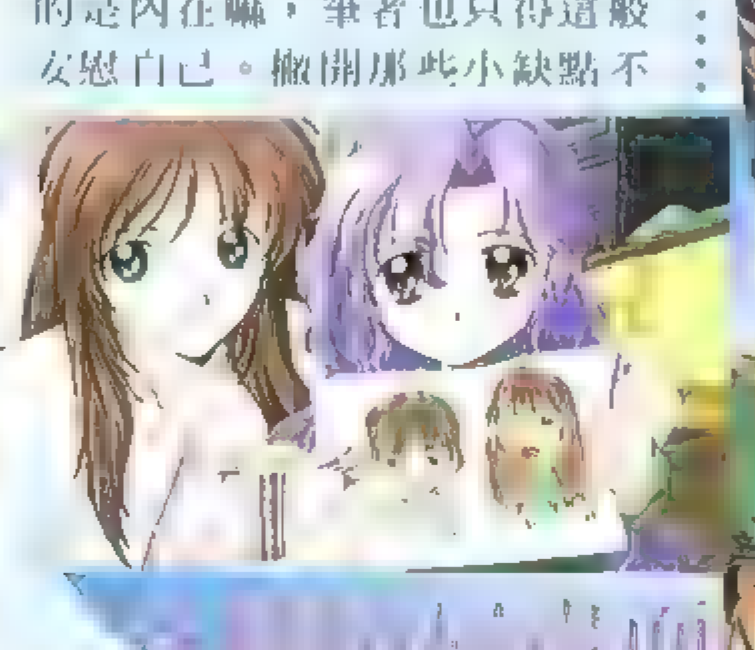
▲嗯，真是我見猶憐…



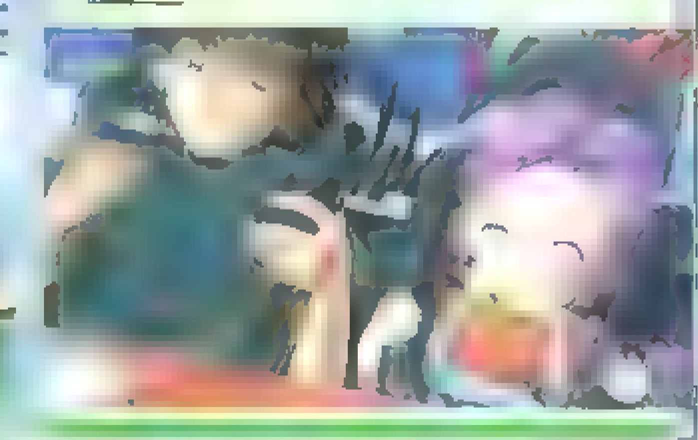
▲我的背好看嗎…

簡單的遊戲包裝

收到遊戲時，筆者一口血差點沒噴出來，日幣8800的定價，廣告還打得那麼響，包裝居然只有這麼薄薄一片，只差沒有翅膀而已。算了，最重要的是內在嘛，筆者也只得這般安慰自己。撇開那些小缺點不談，本遊戲仍算是一部相當成功的作品，您也來『PK』一下吧！喔，筆誤，是『RK』，這兩天Ultima Online玩多了…。



典型的傳統日式冒險遊戲。美麗的圖形值得一看！



AVG（18禁）

JWIN95

Melody

￥8800

▲與紗代下課後在教室內的談話

▲下課後找千佳子老師復習功課與接受測驗

以校園黑暗面為主題

近來層出不窮的校園問題，的確讓人捏了把冷汗，許多在筆者學生時代連想都不敢想的問題，在現下少年家的眼裡倒也稀鬆平常。當然這不是本這麼嚴肅的雜誌，要討論的也無關國家社會大事；而本文所介紹的遊戲，正是偏重描述這種校園問題的陰暗層面。換個說法來說服自己接受吧，反正這些劇情都是發生在日本的中學校裡，和我們一概無關。

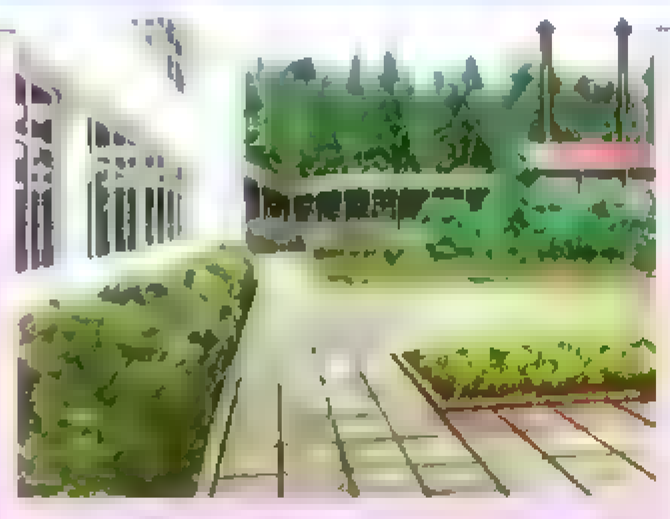
在日本的校園（特別強調哦）生態裡，許多秘密組織的設立已是不爭的事實，其中甚至有危害到女性學生安全的超危險團體。當然，身心健全的年輕人是不會去玩這些無聊的把戲，爲了有戲可唱，遊戲的主角正巧就是位對於現實社會與學校生活充滿厭惡與不平的年輕人。在找不到生活的目的與不良朋友的慫恿之下，便糊裏糊塗的加入了這地下社團。

鬼畜、純愛一線間

既然本社團以傷天害理爲宗旨，那麼眾玩家也大可不必道貌岸然，假裝沒看見給它玩下去就對了。遊戲的目的就如同遊戲名稱一樣，必須不斷的找尋獵物，當好感度達到一定程度時，便要送羊入虎口，將受害者帶回基地總部一舊校舍，接著就讓眾玩家自由發揮了。還好主角總算良心未泯，可以憑著自己的意志來行動，所以還是有機會重返正途，擺脫不良朋友的陰影。也因此，本遊戲可以用兩種模式來進行一鬼畜模式與純愛模式。

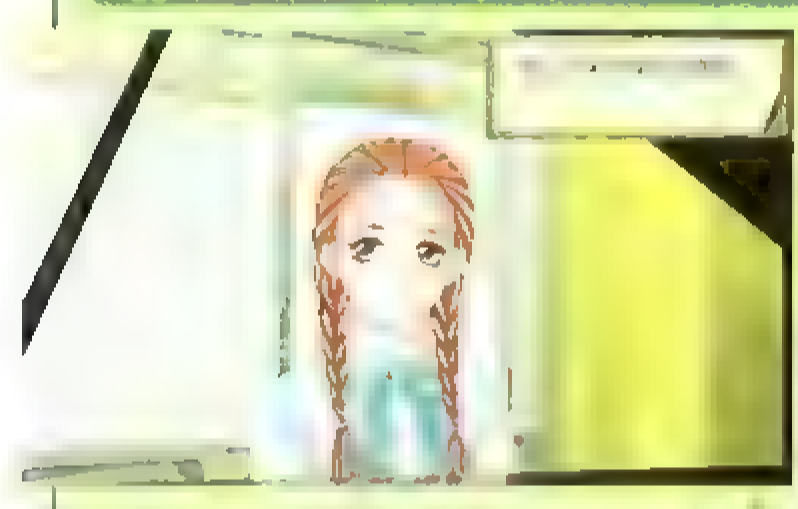
一旦選擇了鬼畜模式，就再也無法自拔，最後沉淪於罪惡的深淵裡，遊戲也沒有終點與結局。若是走純愛路線，那麼就是與心儀的女子發展單純的戀愛關係，雖然可以多位同時進行，但只要其中一位好感度最高奪得后座，那麼便得迎接結局的到來。不過，先決條件是前面不可有素行不端的紀錄哦（尤其是女主角舞鶴紗代）。玩純愛路線時尚有一事須謹記，就是若同時有幾名女子都對您有好感，而您又疲於奔波、分身乏術以致於冷落了她，那麼她便有被您的豬朋狗友擄走之可能！這點玩者須多留心，否則千年苦修毀於一旦，可是會搥胸頓足的喔。

▲喂～起床啦！



▲放了人家鴿子，地上被寫了「バカ」兩個大字

遊戲自由度極高



◀讓藍子再為您彈奏一曲

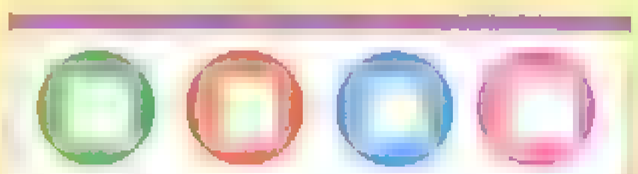
▼這就是萬惡罪魁－阪部秀的眞面目

遊戲中雖然有時間的概念，卻沒有終止日期的限制，以上學、上課、放學、回家為一日必經的流程。其中穿插了各種事件，尤以放學後的去處來決定遊戲的發展方向。登場的女性角色多達十一位，其中也包含了隱藏的角色，在此透露一下是位轉學生，其餘的就留待給各位去發掘了。遊戲的自由度相當的高，卻又不愁玩不出所以然；簡單不過的遊戲操作，卻又有著十足的遊戲性。這些都是筆者推薦本遊戲的重要原因之一，說實在的，在『下級生』與『YU-NO』之後，已經很少遊戲能讓筆者投下心力去認眞的玩了，而本遊戲正是其中之一。

▲哇～有好康的不會叫一聲喔…

接下來更是筆者所大力推崇之處，那就是本遊戲的美術（筆者慣稱美術，而非美工，因為這是藝術創作，而非工人）表現。在原畫上人物的比例與骨架均十分正確，更強的是在上色的技巧。遊戲僅提供High Color以上的顯示模式，畫面配色質感顯得相當柔美，難能可貴的是整體的調性處理得相當協調，終至於遊戲全景，甚至也包括了包裝外盒。這點與用色向來鮮明的同類型遊戲相當不同，也塑造出本遊戲獨特的風格與世界觀，在此不得不用力稱讚一下。這麼美麗的畫面大家當然都想保存下來，您大可不必啟動抓圖程式，因為選項裡已內建此功能。雖然沒有語音錄製，但遊戲仍提供了相當不錯的背景音樂及聲效，絕不會讓您有任何的怨懟之詞。

其實對於『Collector』的評價應該還要更高，但礙於遊戲的主題，筆者不得不有所保留。試想將女子對您的好感與信賴轉化成嫌惡與憎恨，借問眾玩家又於心何忍呢？若您還是不能理解的話…那就算了，大概與筆者不同類，這遊戲應該是蠻適合您的。算了，反正是遊戲嘛，何必在意那麼多，好玩最打緊…，就如同遊戲名稱一般，把本遊戲也納入您的收藏之中吧！

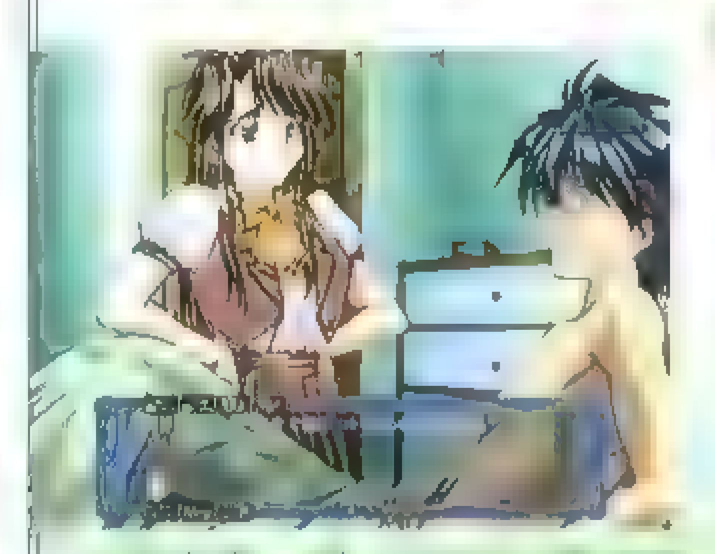


遊戲中登場角色眾多，再加上鬼畜與純愛兩種路線，豐富的劇情內容與精緻圖形多得讓您嚇一跳。難得一見的好作品，推薦給身心健全的成年玩家。

▲大雨中的兩人

▶不要這樣看人家嘛！

我變！我變！我變！變！變！


▲和往常一樣，主角[illegible]

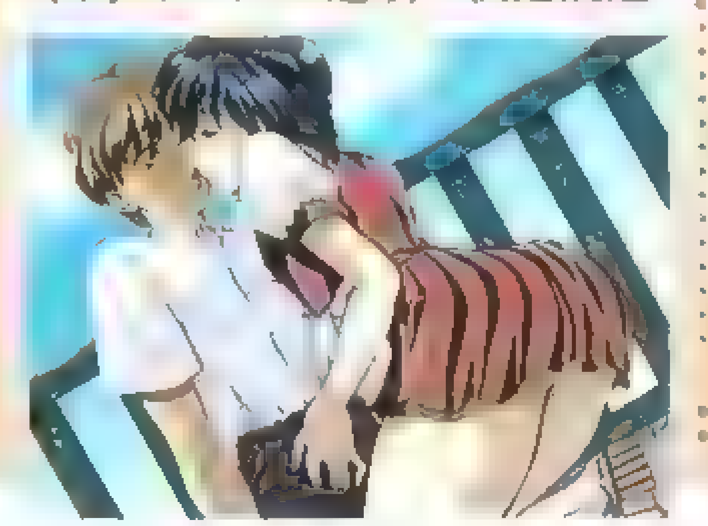
相原拓也原本是宮野森學園的2年級學生，由於父親再婚，於是和繼母帶來的姊姊，一家人生活在一起。而咱們看起來不太有安全感的男主角，由於體格天生就比別人差一點，因此社團活動便選擇參加了化學社，由於整個化學社包括社長佐藤麻美及社員，總共也只有兩個人而已，因此拓也便時常成為麻美的新藥實驗對象…。

這天，拓也和往常一樣到學校去上課，並參加所屬的化學社社團活動時，麻美請拓也幫忙整理社團內的化學藥品，一不小心，拓也便被從櫃子上潑灑而下、像水般的化學藥水淋的滿身都是，一開始因為並沒有任何異狀，因此也不以為意，沒想到一回到家，在欲進入浴室洗澡時，卻啥大壽驚地發現…，不僅自己說話的語氣像女生，甚至全身上下沒有一處不是屬於女孩所擁有的特徵，傲人的三圍、女性化的FACE，只除了頭髮仍維持原有的短髮之外……。

這下子該如何是好呢？

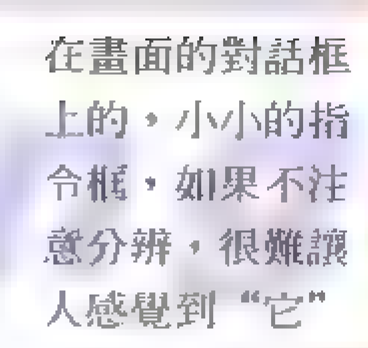
在驚慌錯愕之下，咱們的寶貝男主角當然不忘要努力探索一下自己奧妙的身體啦！若玩家某天也遇到了同樣不可思議的事時，是應該為了喜歡的人，而積極尋找方法變回男兒身？還是會沈醉在探索女性身體的愉悅之中呢？

原本在看到這個由男變女的故事情節時，還存著姑且一試的好玩心態來看待這個遊戲，沒想到…，唉！沒想到充其量也只是個看圖的遊戲罷了！在進入遊戲之後，只要大概半個小時左右，就能完全玩完整個遊戲，要是再使用遊戲中的NON-STOP選項，快速跳過對話字幕不看，大概只要5分鐘就能玩完整個遊戲，效率有夠高吧？！



▲哎呀呀～這真是主動哩！

◀什麼，連姊姊的男友你也搶？



遊戲的耐玩度不高

通常這種遊戲，筆者只要玩過一次，它便將永遠地被塵封在房間的最角落生灰塵了，意思便是"無聊"。雖然遊戲是以高解析256色全彩的畫面呈現，且人物在美術方面的表現也不錯，但是也只限於人物而已，背景方面的表現就單調多了，而且在故事的成鋪陳上，也沒有將這個『由男變女』的有趣題材充份發揮，乏善可陳的故事劇情、過於簡陋的操作系統，讓人感覺不出它的優點到底在哪裡…。

遊戲的操作指令，是設計在畫面的對話框上的，小小的指令框，如果不注意分辨，很難讓人感覺到"它"的存在；而只有寥寥可數的劇情分支選項，大大減低了遊戲的耐玩度，總而言之，在玩完整個遊戲後，筆者便迫不急待地將其請離硬碟了，留著只是徒佔硬碟空間罷了！

▲類似[illegible]般的[illegible]手法

◀不會吧？他是男的耶！

在聲光效果上的表現

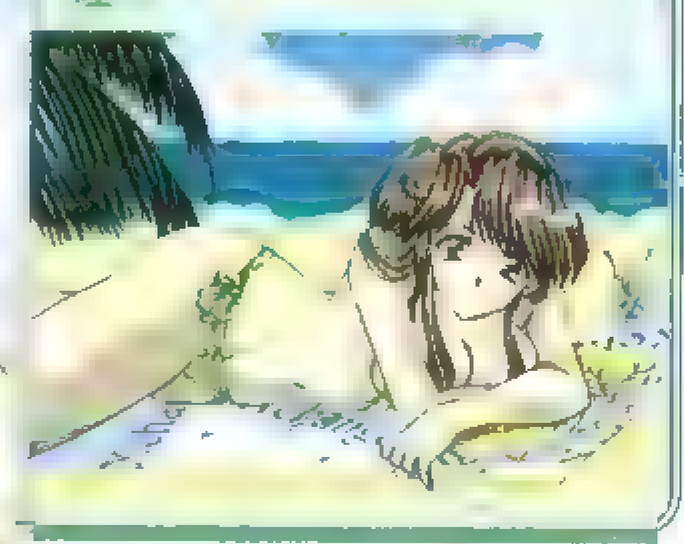
▲嫵媚吧？比女孩更適合當模特兒

遊戲中由於沒有語音，只有音樂，因此使得原本便枯燥無味的遊戲更加"索然無味"，筆者可是費盡千心萬苦、為了寫稿，盡心盡力抵擋瞌睡蟲的侵襲才玩完的。而在遊戲剛開始的選項中，玩家會發現一個音樂鑑賞的選項，原本心裡還覺得是一個不錯的設計，雖然音樂不怎麼出色耐聽，但想"無魚蝦嘛好"，不料進入選項後，不覺更加火大，原因是作成豪華CD音響的播放點唱機，除了播放、停止的選項外，其餘均只是點綴用的，唉！

像這種製作得這麼不理想的遊戲，幾乎正是所有日式文字冒險遊戲的通病，只有美美的圖、卻沒有紮實的遊戲內涵，但是即使遊戲很快地便玩完了，但是若玩家進入選項中的看圖模式，便可以慢慢地觀賞曾經於遊戲中出現過的美麗圖片，這對於某些『醉翁之意不在酒』的玩家來說，似乎還算是個不錯的設計，由於會標示出CG完成度，因此若漏失掉某些圖片，便可一目瞭然地看出，算是很方便的設計。

▼與麻美、明日香的快樂結局

這是另類題材遊戲中的精采畫面，相信這個遊戲不會讓玩家失望，因為到處都是　但是這對這個遊戲有所期望，我們就當了解這個遊戲的後吧！以上適省劇目，還有一些推出好玩的遊戲等著上市哩！



Xchange

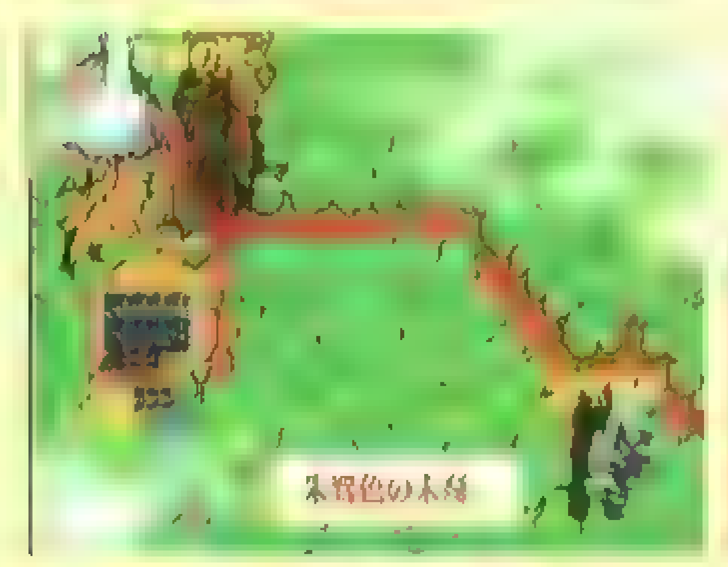
ゲーム FOCUS

◆HAYASHJ

朱鷺色の末裔

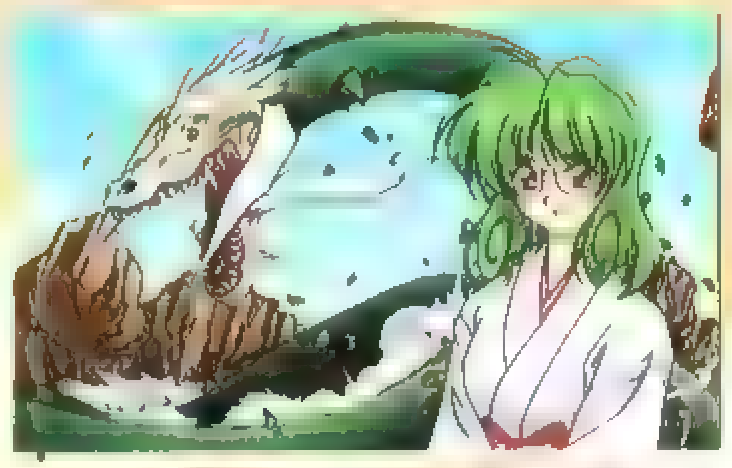
英雄救美的登場故事

爺爺（澤村慎一郎）一向是神社的管理員，今年卻推說身體不舒服硬要我（澤村健一）去暫代神社的管理員一職。本來做神社的管理員是個既枯燥又十分無趣的工作，不過這次例外，因為有六名漂亮的巫女要在箱根湯本的神社裡一起做靈力修練的特訓。哈！想到這裡我內心就不由自主的噗通！噗通…走著走著，咦！前方有兩個男子正在調戲一名女子，不用說，我上前一兩下子就將其中一名混混擊倒，正想要對付另外一名混混時，只見那名女子以一招『天地拌』漂亮的打倒那名混混，我不禁脫口讚道：『漂亮！這是合氣道的招式吧！』在彼此相互介紹後，原來她是阿波根朵緒，是前來神社修練的巫女之一，於是我們兩人就一起前往神社報到，就這樣開始了我未測的命運。



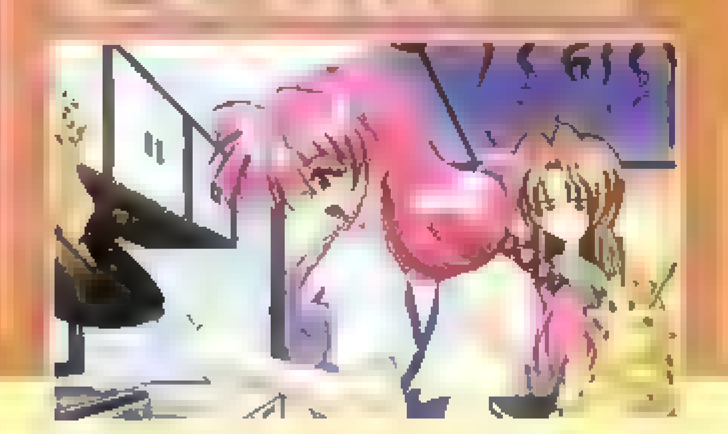
▲戶外行動畫面

『朱鷺色の末裔』是由日本CD BROS的はれっと所製作的限制級文字冒險遊戲，故事是敘述在昭和60年的箱根山中，由

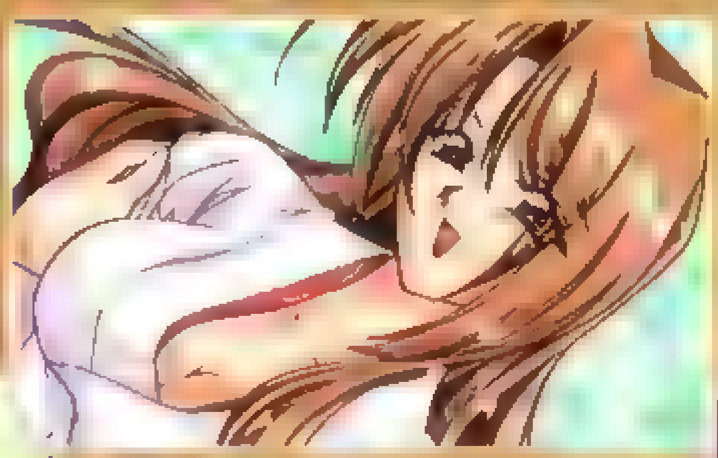

▲傳說中的神魔之王

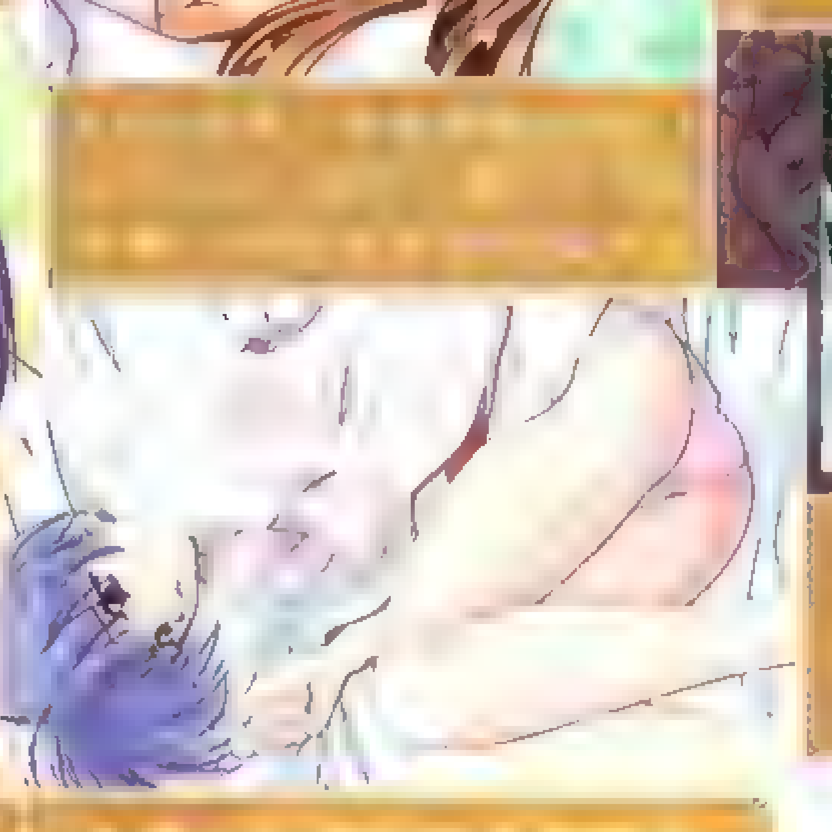
當主角健一的母親玲子全力與神魔之王八岐大蛇奮戰時，因為四歲的健一誤入結界而讓玲子因分心而被八岐大蛇打傷，雖然玲子以性命將八岐大蛇暫時封住，但身為朱鷺一族第128代子孫的健一卻因看見母親所流大量的血，在極度恐懼之下而將自身的靈力封閉。十四年後，在主角的爺爺慎一郎的秘密安排下，聚集了同樣是屬於朱鷺血脈其他巫女，要再一次將八岐大蛇消滅掉。

劇情架構單純



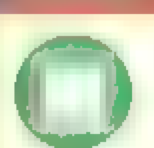
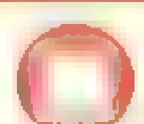
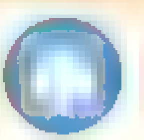
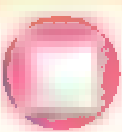
全程語音與美少女畫風

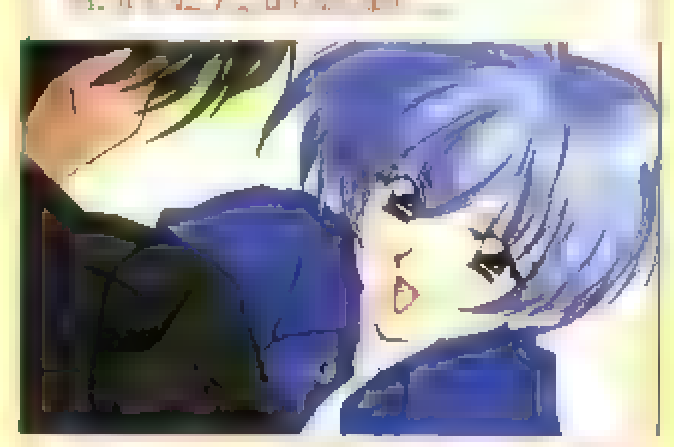




劇情獨立性欠佳、結局缺乏變化

▲澤村慎一郎竟然才是真正的神魔之王

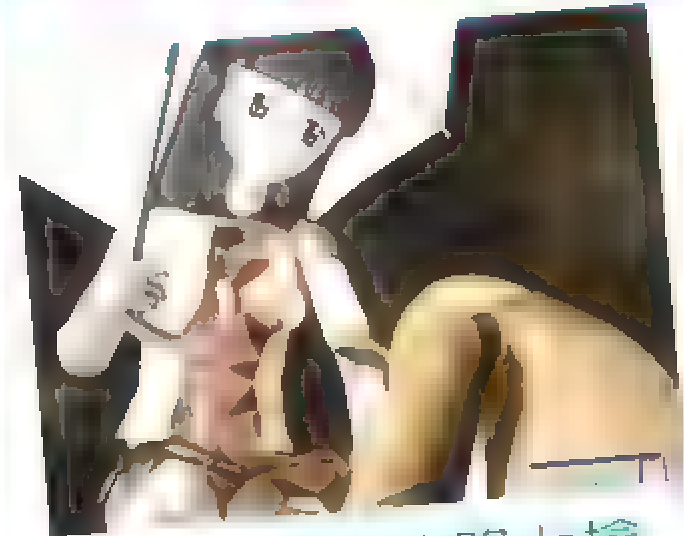


ACT（18禁）

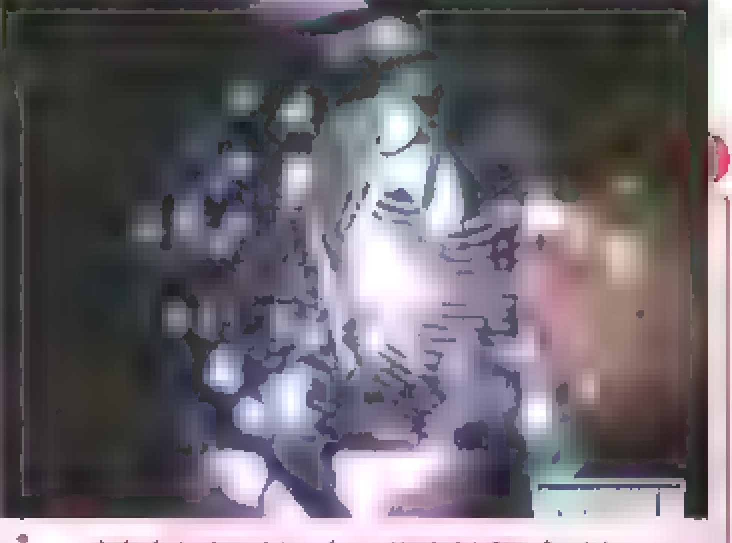
JWIN95

KUKI

¥8800



▲YUI在雨天的路上撿到了主角LEO



▲被神秘的光球所擄走的YUI

小熊落難記…

我…是一隻沒有人要…不！是落難的小熊LEO，靜靜的坐在電線桿下的紙箱上，等待著未知的命運來臨。那一天夜晚下著綿綿細雨，有個女孩撐著傘慢慢地走過來，她看著我並且將我抱起來，在那一剎那我瞭解到，她就是我生命中的主人。我的主人YUI回家後將我清洗乾淨，放進櫃子時，突然一聲巨響，YUI被一道神秘的光球所擄走，我連忙衝出櫃子，我知道那道光球是邪惡的魔王ALIEN所擁有的，我必須趕去那座七層的恐怖高塔，解救我的主人YUI…。

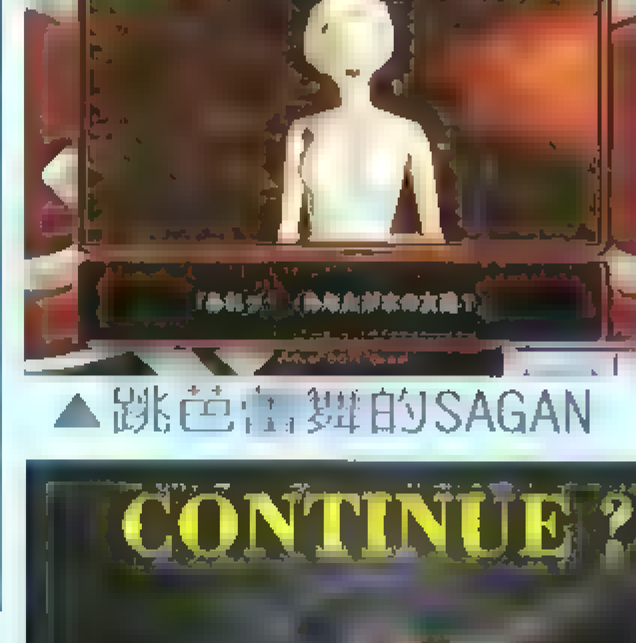
英雄式動作冒險18禁遊戲

這套遊戲『Virtual DOLL Quest』（以下簡稱VDQ）是由KUKI公司所製作，遊戲的特色是採用3D即時多邊形（POLYGON）的技術來製作這套遊戲（片頭及片尾動畫例外，是事先著色好的），操作者可以在戰鬥及看圖模式中任意的改變視角及位置，而整體的執行速度及效果仍然達到了不錯的水準。雖然製作公司是以動作冒險來為VDQ的遊戲類型作定義，不過由於在VDQ的劇情深度上未足以達到冒險遊戲的階段，因此筆者認為以動作遊戲來定義VDQ的遊戲類型比較恰當。

VDQ的架構與一般電視遊樂器的動作遊戲類似，某魔王將公主擄走之後，英勇的騎士就進入魔王城裡，擊敗一關一關的魔王手下，最後打倒魔王，完成解救公主的使命。VDQ也是如此，每關的開場前先顯示本關的守關首領及被俘虜的女性後，就在一個3D的競技場內限時與守關首領直接做對打。我方的武器從頭到尾只有一把劍及一個盾牌，而敵方則依怪物種類的不同而有不同的攻擊方式，例如人類型的有用劍、斧頭、法術等，而非人類型的則依其特有的利器來攻擊，如蠍子用尾刺、巨鼠用齒咬等。當成功的擊敗對手後，就可以進入看圖模式，在這裡，被擄走的女性會依照其原本的『職業』，在特定地方讓操作者以不同的角度做觀看，例如年輕的太太在廚房做飯、女學生在泳池裡游泳等。VDQ沒分支路線，共有七層十個不同的女孩，當所有的路線全部都過關完成後，VDQ除了多出看圖選項（所有的女孩）之外，還會增加一個額外的3D小遊戲Hyper Hockey，做得還算不錯。

▲關卡地圖，右方為下一關解救的女子

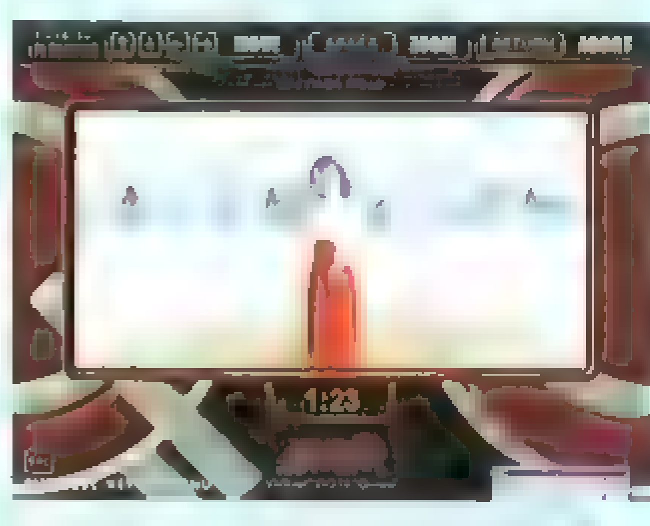
VDQ的操作方式



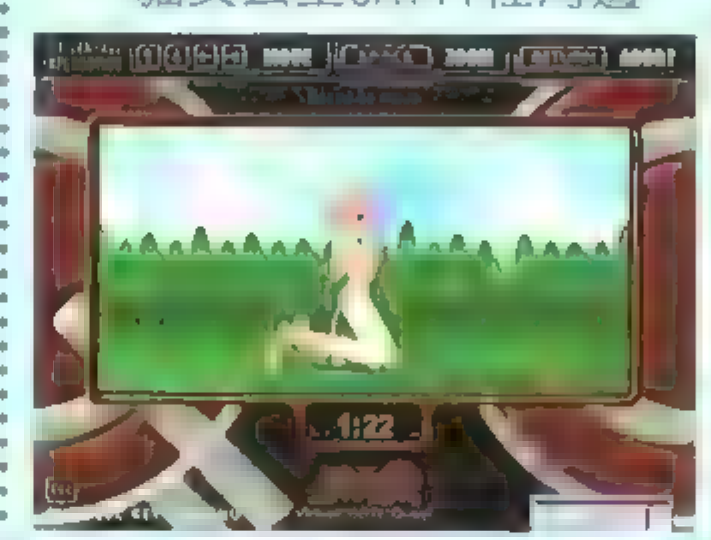
▲跳芭蕾舞的SAGAN

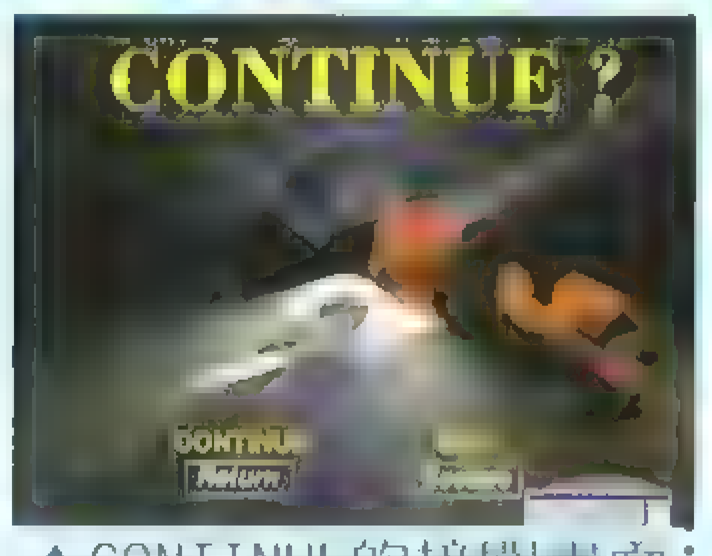
▼戰鬥畫面的怪物關卡介紹

▼在神廟裡的巫女KOTOMI



▼貓女公主CATTY在河邊

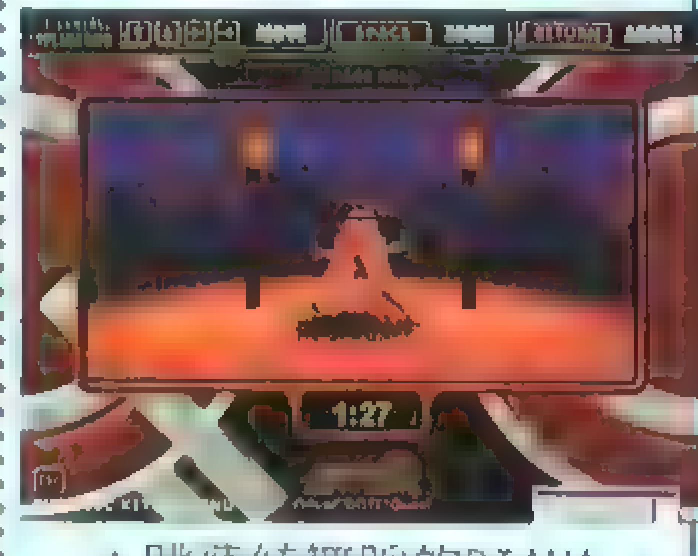




▲CONTINUL的接關畫面

VDQ的操作方式會隨著遊戲進行模式的不同而改變，例如在戰鬥模式時是採用鍵盤操作，操作者以上下左右鍵來移動，按空白鍵或Shift鍵來攻擊或防禦；若是在選擇模式時則須使用滑鼠來指定項目；在看圖模式時又使用鍵盤來做視角變換及ZOOM IN/OUT。VDQ在筆者的機器上（P-200+32M RAM+LS6000），戰鬥時無論是在攻擊或移動都表現的十分流暢，只要你按空白鍵的速度夠快，再配合對方攻擊我方閃躲防禦的的技巧，怪物就會在短時間內被殲滅掉。因此遊戲難度並不高，約略半個小時就可以輕鬆破台了。

▲路線選擇畫面



▲跳傳統舞蹈的DIANA

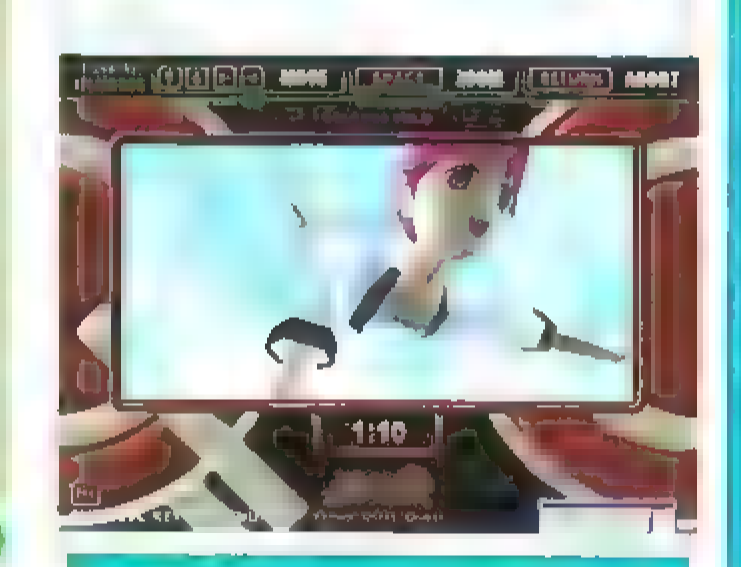
輔導級的畫面表現

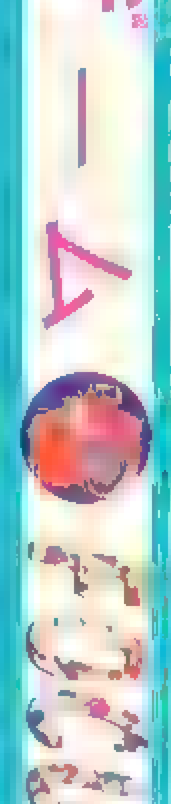
雖然是限制級的遊戲，但由於遊戲中的角色都是由3D POL[illegible]者也完成，因此H度極為有限（最多是上空），想要由圖形上獲得相當程度的H畫面是會失望的，而語音的搭配只是適情適景，因為沒有H場面，所以也不會有H語音的。VDQ雖然展現出KIKI公司在PC上可以製作出效果相當不錯3D即時動作遊戲，但是在內容的設計上卻讓筆者覺得不好玩，戰鬥的變化太少也太粗糙，並不是值得購買收藏的[illegible]

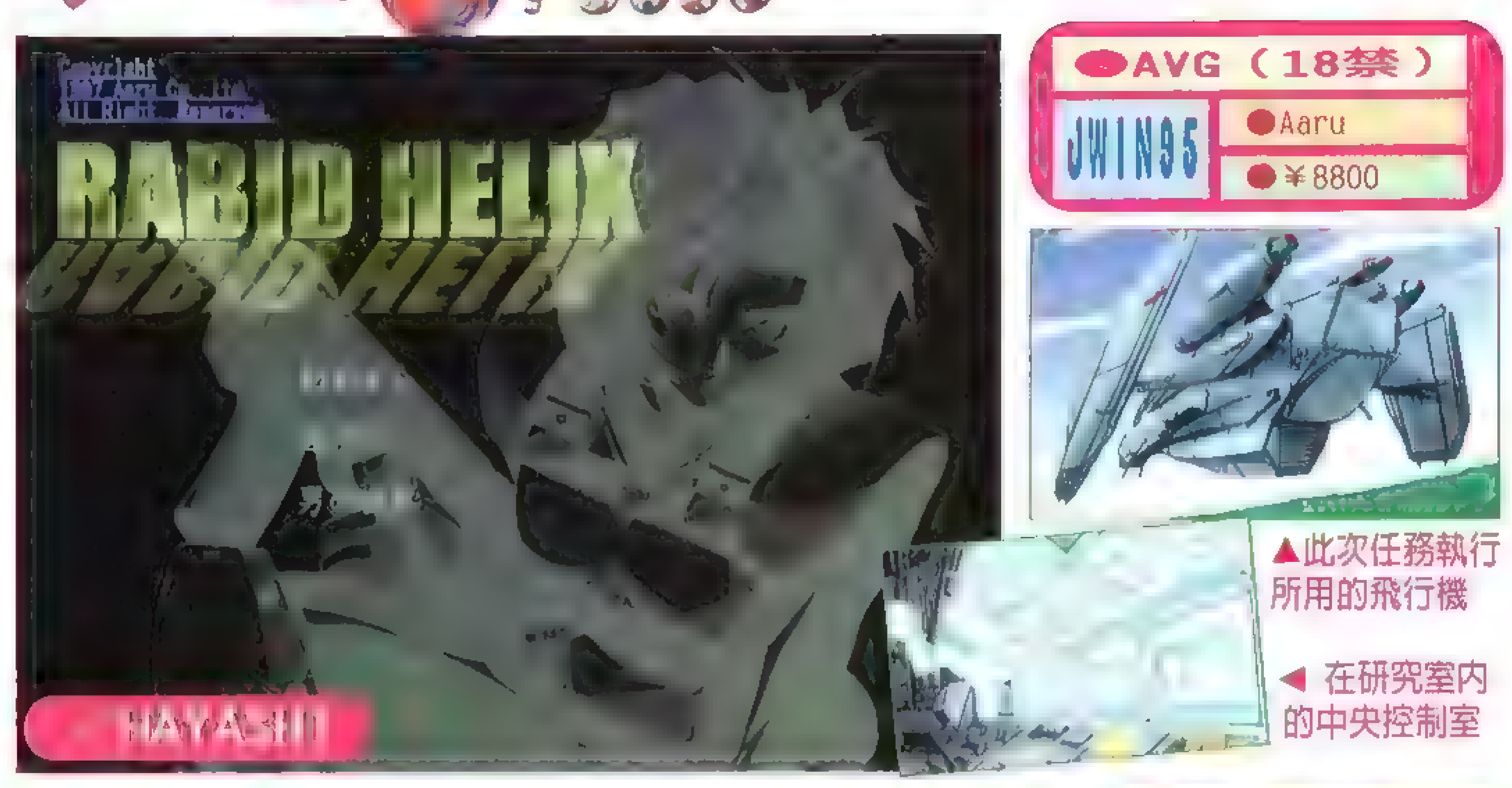
▲EXTRA的畫面，右方為PREVIEW的看圖畫面

▼小遊戲Hyper Hockey

VDQ的[illegible]模式、[illegible]由[illegible]不同角度[illegible]來的村莊，喔！[illegible]







▲此次任務執行所用的飛行機

◀在研究室内的中央控制室

遊戲背景設定在未來的世界

内容提要…

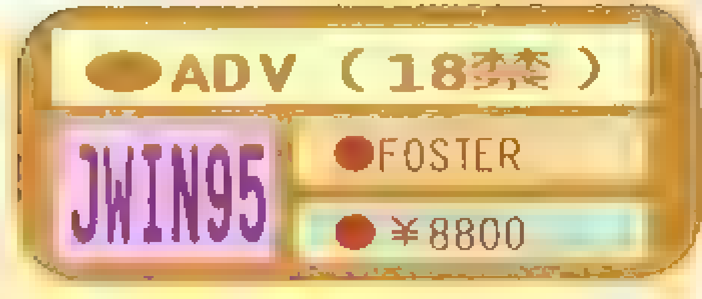
圖形表現普通的科幻限制級遊戲

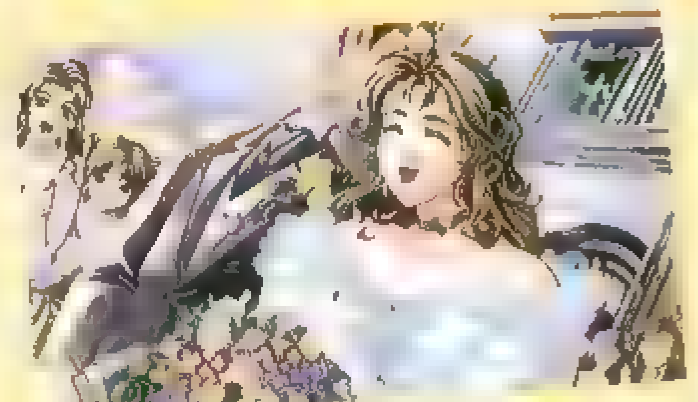
莉卡歡在其他的隊員失蹤絕望之際，把握最後一刻而同進...

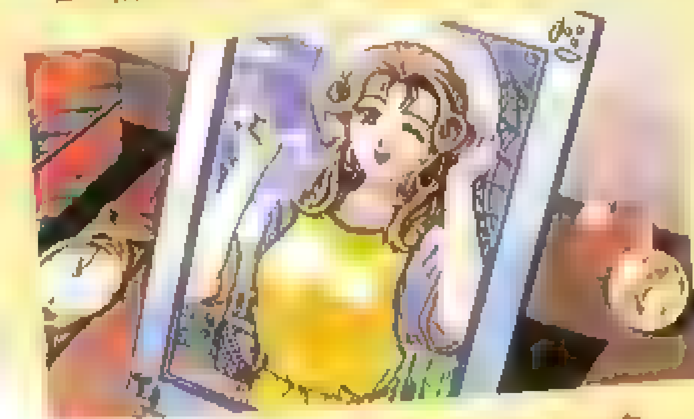
單線劇情發展 遊戲耐玩度不高

或許AARU公司該想想的是，該如何讓遊戲更具有特色，而不是只為製作出來就好，這樣是無法建立起公司的品牌形象，也會讓該公司在現今遊戲世界的戰國時代裡提早出局，三思啊！

RABID HELIX ゲーム FOCUS




▲原本是一場美麗的婚姻…


▲卻只留下了痛苦的回憶…

劇情簡介…

▲知佳的髮型像不像稻草人？

綾乃是個從父親手中接掌一家大型企業經營權的女老闆，擁有為數不少的員工與資產，新婚夫婿恭平也是其中之一。對男人來說，能娶到這樣具有身價與美貌的女人為妻實為三生有幸。這一天與往常一樣，恭平與愛妻綾乃共同迎接每個美麗的早晨，一切看來是那麼地美滿…。但是幸福並未久留，綾乃為了救一名險些被卡車輾過的少女，而犧牲了寶貴的生命，一朵盛開的花朵就這麼香消玉殞了。此後恭平便與綾乃留下的其他姊妹們繼續走向未知的人生…。

已久的16色

表現來看，可以看得出來這遊……是以高彩來繪製一定會相……漂亮，相信有玩……

▶小蘇生病了嗎？讓哥哥來照顧你吧！

聲音與字幕不能兩全

完全直線的單純故事

超簡單的遊戲過程，以及略嫌簡陋的圖片畫面，實在看不出它比其他遊戲突出的優點在哪裡，除非您是9801遊戲的收集狂，不然還是考慮其他更加精緻、更加具有遊戲性的作品會比較值得吧！

ESSENCE

●SLG（18禁）

JWIN95 | ●BLACK PACKAGE | ●￥9800

◆林家弘

▼最害羞內向的就是她了！

[illegible]

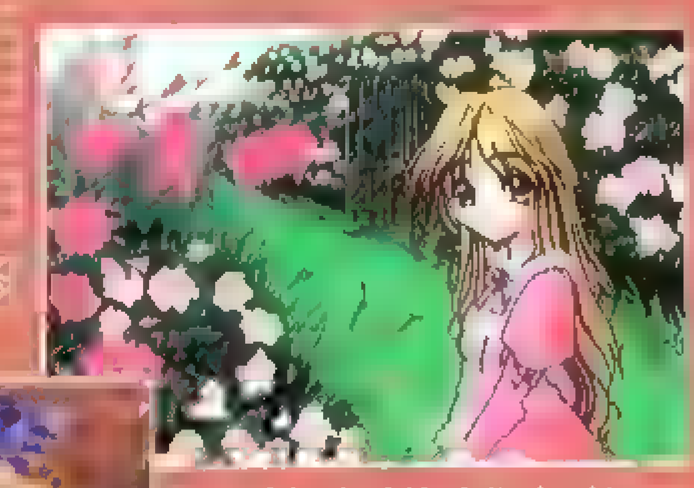
奇怪的遊戲見聞

[illegible] 圓盤選中想培育的項目，再將 [illegible] 令人不解的地方！它的意思 [illegible]

[illegible] 以選擇到每位女孩的閨房中探 [illegible] 們，對學習也 [illegible]

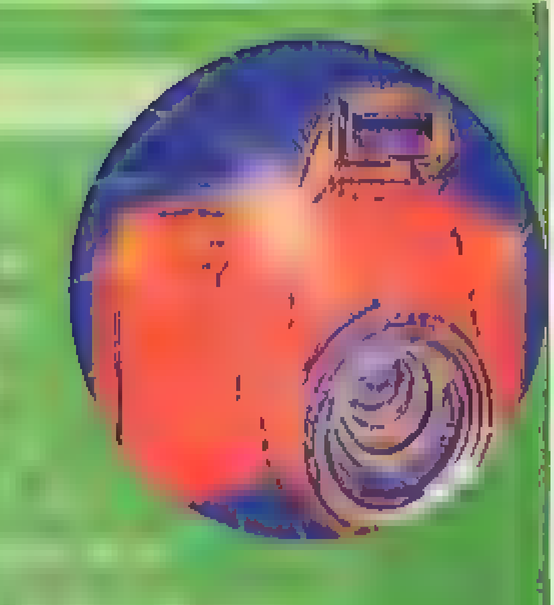
[illegible] 活動最重要的就是外出了！外 [illegible] 物，也可以順便向商人探聽一 [illegible] 能，所以每樣物品的功用你得 [illegible]

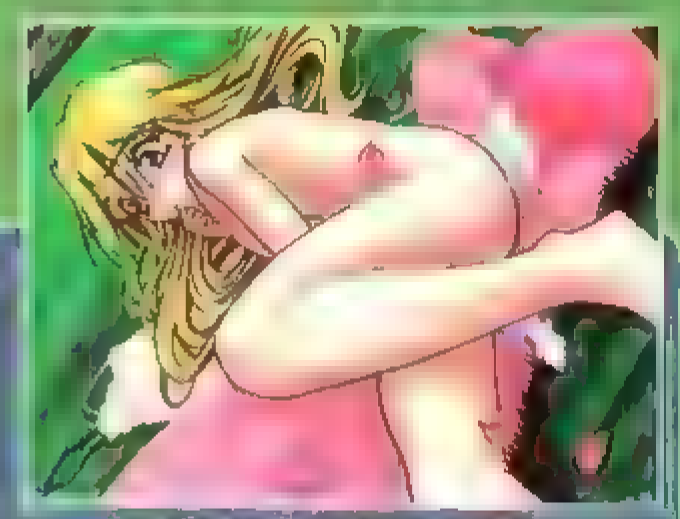
▼你想對修女做什麼？



▲花在遊戲中佔了很重要的地位

[illegible]





▲希望我們不是兄妹關係

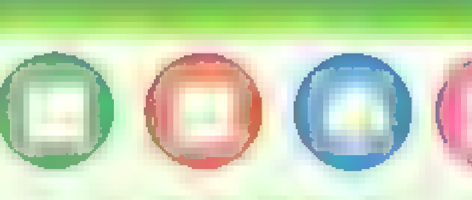
頗為怪異的畫風

[illegible]規格並[illegible]花高彩的[illegible]玩家在進行遊戲時得以享受到更加細緻飽和的畫面。

此遊戲的造型風格是傾向於眼睛大大的、嘴巴小小的超美少女式的可愛畫風，雖然筆者自己也是很喜歡美少女的風格啦，不過這遊戲的五[illegible]在這三位女主角的身材比例似乎也太…「年幼」了些，身為健康優良兒的筆者實在不太能夠接受這種幾近乎是兒童的天真女孩來…雖然遊戲中還有另外三位比較接近正成年的女主角陸續加入成為你學生的行列，不過其中一位女主角的「超」波霸身材實在令人擔心牛頓第一定律在她身[illegible]

難以理會的遊戲精神

▼我…可以嗎…

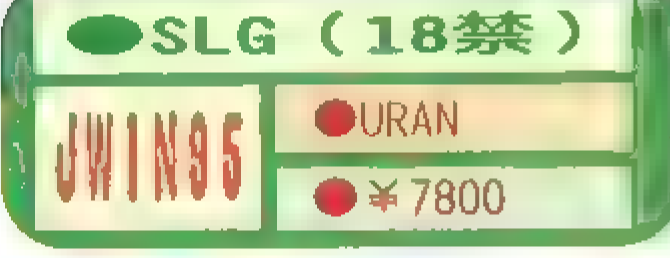


▲別用這種哀求的眼神嘛…

[illegible]於複雜且毫[illegible]

[illegible]分的相似，只不[illegible]ESSENCE」並未還原[illegible]中的小[illegible]而在許多畫面設計得太過[illegible]太早生成果[illegible]不夠嚴謹[illegible]

[illegible]



高中純愛物語

▲驀然回首的迷人身影

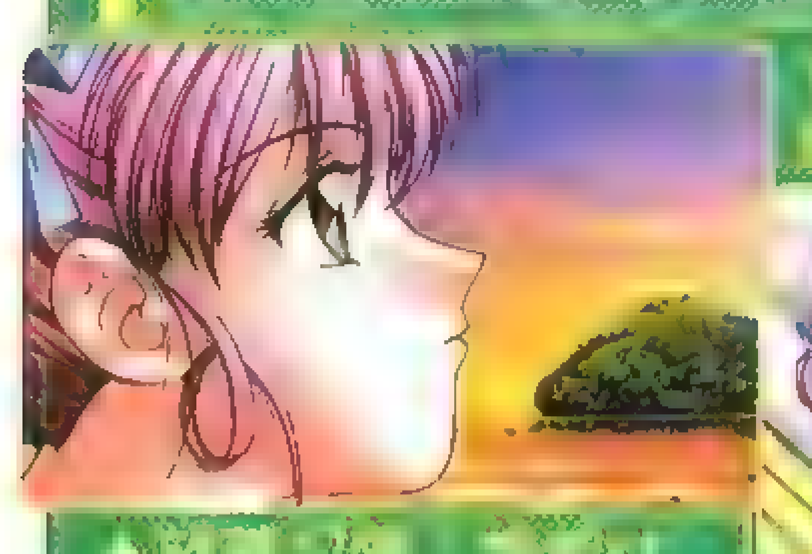
與往常一樣乘坐電車到學校上課的主角，在熙嚷的車站人潮中，無意中遇見了一位氣質出眾、美麗端莊的女生。正當主角目不轉睛的當兒，那女孩突然轉過頭來，與陶醉在她美麗身影的視線交會，此時的他已成爲愛情的俘虜…。

「HIGHSCHOOL TERRA STORY」顧名思義，是以高中爲舞台的戀愛冒險遊戲。遊戲中有六位女主角，清一色是高中女生，除了片頭登場的女主角美砂，其他幾位登場的女生，依玩家的劇情選擇不同，都可與玩家譜出甜蜜的愛情故事。

遊戲規則很簡單，只要在十週內博得某位女孩的好感度達到100以上，並讓女孩「完全」的愛上你，便可迎向圓滿的結局。遊戲進行以一天爲單位，除了週日外，玩家每天都固定要到學校上學，放學後的時間有打工與自由活動兩種，一週只需要工作四天（真好混！），週日則是約會專用時間。

遊戲中與女孩約會的方法很奇怪，首先玩家必須到各個約會地點去，選擇將該地列爲約會的選擇候補地點，然後在晚上打電話給女孩約定地點，約會當日就到女孩家附近的車站見面；每位女孩的見面地點都各自固定，不會有到處亂約來考驗玩家記憶力的情形。奇怪的是，只要約過會後，下次要再約會時必須重新物色約會地點，即使是上次才去過的地方也得再重新選擇。

高畫質畫面與優秀的聲音表現



▲[illegible]

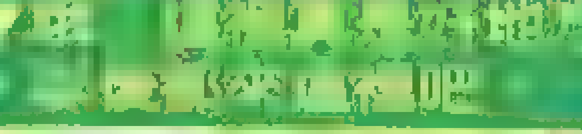
此遊戲的畫面採用640×480、65000色的高畫質來繪[illegible]，玩家從[illegible]可以看得出[illegible]畫面的顏色的確是相當[illegible]，人物身[illegible]光影的漸層細緻豐富[illegible]將早川尚美所設計的角色造型修飾得更加圓潤[illegible]和[illegible]雖然人物部分[illegible]

[illegible]散的構圖[illegible]遠近感的材質[illegible]在在都使[illegible]

此遊戲為[illegible]角色情感表達得更加完美，特別請了有名的專業聲優來為角色配音，由於幾位拳子的聲優都頗有名氣，除了純熟生動的演技外，遊戲中還穿插[illegible]首由聲優合井美香演唱的插曲，使得遊戲在聲音上的表現可說相[illegible]出，絕不輸給其他大廠製作的水準，玩家也可從片尾字幕中看到聲音部分所花的功夫。

至於配樂的部分也相當[illegible]，悅耳動聽的旋律讓筆者想起玩純愛手札時的那份感動，清澈寧靜的曲風充分表達出戀愛的氣氛，可惜的是[illegible]遊戲中除了片頭那段扣[illegible]的[illegible]外，其他時間幾乎[illegible]都聽不到任何的配樂，為什麼呢？筆者曾試過各種解決方法，連將所有聲音檔的完全安裝都試過了（將近400M耶！嗚[illegible]我的HD[illegible]我的[illegible]我的[illegible]多遊戲們[illegible]只好請你們暫時委屈在MO裡[illegible]雖然在某些不特定情況下可能聽得到背景音樂，可是最後還是敗給[illegible]按下光碟機上的播放鍵來[illegible]好聽卻不[illegible]的配樂。

▲[illegible]別[illegible]



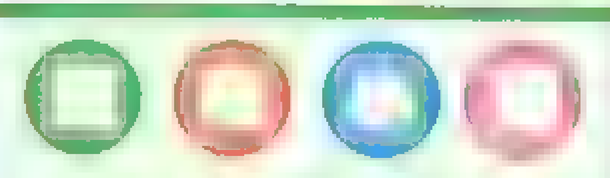
枯燥單調的內容

▼哪來的怪老[illegible]

[illegible]學、打工、聯[illegible]

[illegible]

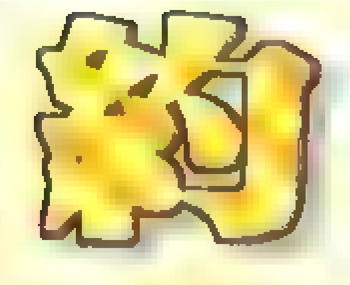
[illegible]目標決定[illegible]其他配角[illegible]如此可以省去複雜的人際關係互動而衍生的劇[illegible]純愛手札[illegible]難[illegible]定[illegible]也因為[illegible]流於形式，然而由於[illegible][illegible]的小辣妹，[illegible]



擺脫著健殷精神的單線式冒險遊戲，若是遊戲的變化度、自主性、互動性能再加強、音樂部分的問題能加以克服，相信一定可以成為更好的遊戲

HIGHSCHOOL TERRA STORY

ゲーム FOCUS



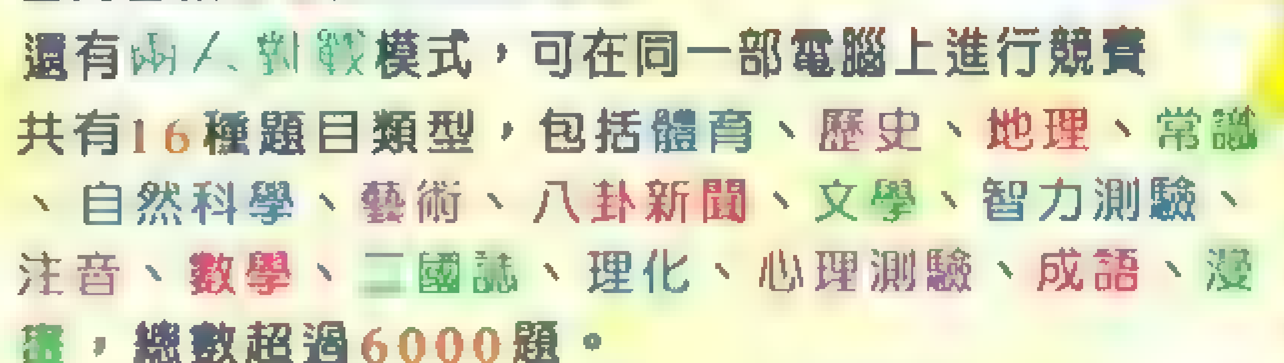
天使之約

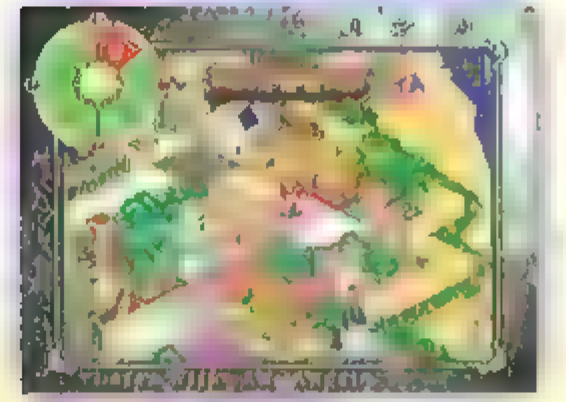
結合「大富翁」、「國民教育委員會」、「美少女夢工廠」的益智問答養成遊戲

沒有知識也要有常識，沒有常識也要常看電視，
不然就玩天使之約吧！
保證讓你頭好壯壯，越玩越聰明！

熱力上市中

遊戲特色：


國內首款益智問答養成遊戲
還有兩人對戰模式，可在同一部電腦上進行競賽
共有16種題目類型，包括體育、歷史、地理、常識、自然科學、藝術、八卦新聞、文學、智力測驗、注音、數學、三國誌、理化、心理測驗、成語、漫畫，總數超過6000題。


單人遊戲畫面

單人遊戲模式：

玩遊戲也可以讓你變得更聰明，只要你在遊戲時間內順利過關
回答各式各樣的題目，並通過3個小遊戲的考驗，
你就可以如願當上天使，看見精采結局！

適用年齡：10歲以上

還有7個小遊戲

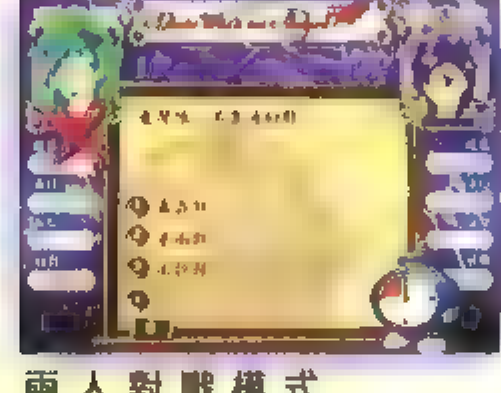
益智拼圖

猜數字

猜撲克牌

系統需求：

486 DX 100
16 MB RAM
Windows 95
4倍速光碟機
15 MB硬碟空間
鍵盤及滑鼠
具有Direct X相容驅動程式之音效卡


兩人對戰模式

兩人對戰模式：

和你的親朋好友，在同一部電腦上捉對廝殺，緊張又刺激！

連線模式

3種連線模式：

最多可8人同時進行比賽，看看誰是最後的冠軍！

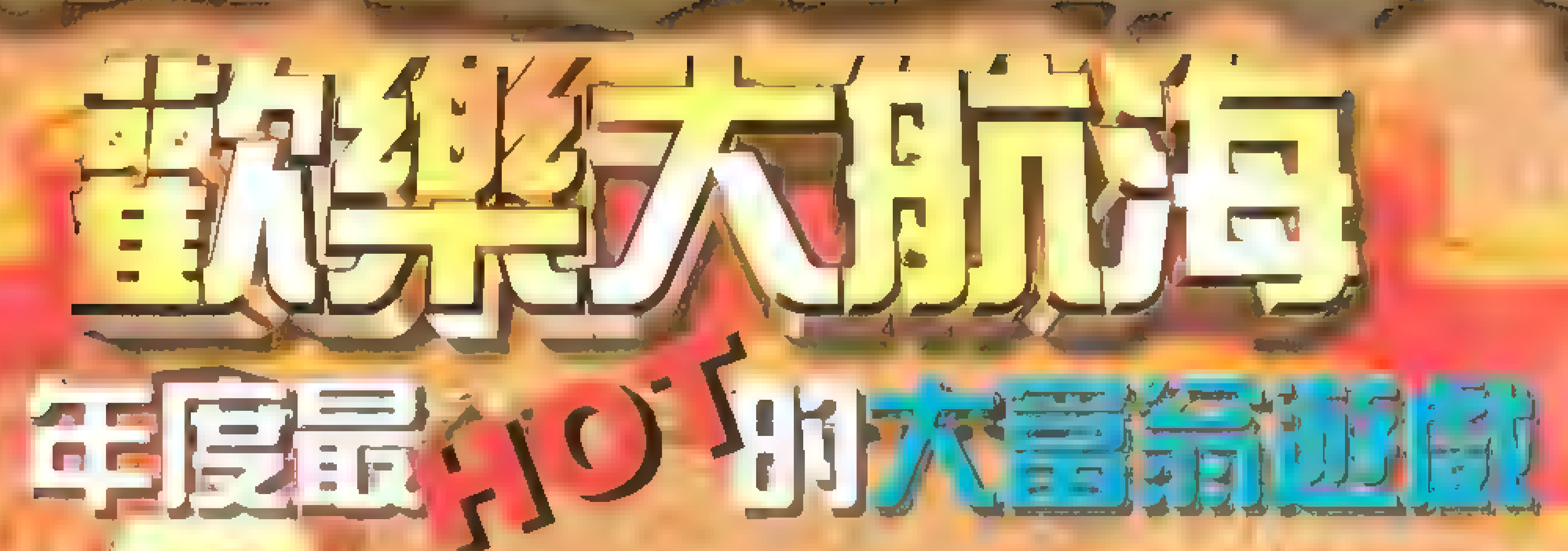
建議售價：750元　劃撥帳號：19045996　戶名：林玉蓉

正先實業有限公司
E-mail:ffe@ms3.hinet.net　FAX:(02)2504-2319
http://www.front.com.tw　TEL:(02)2506-0272
北市建國北路二段129號7樓

總代理

HOT BLOOD VERSION
FINAL RACING
終極賽車
史上最炫麗的賽車遊戲
遊戲特色
以 Direct X
6種未來車款
支援3D加速卡, 搖桿及方向盤!
MB RAM
正先實業有限公司

不夜島
龍蛇島
最HIGH的遊戲內容
最COOL的 圖形介面
製作研發
CUBISM
立體派影像科技有限公司
台北市光復南路473巷11弄22號1樓
TEL:(02)8780-2266 FAX:(02)8780-3370
http://www.cubism.com.tw
征服浩瀚七海



歡樂大航海

少女魔法師2
TGL
學習，尋找，遊玩
尋找魔法材料
調配
然後使用看看！
● 作業系統 W ndows95中文版
● CPU 推薦使用Pent um以上
● 記憶體 16MB以上
● 顯示卡 能夠對應D rectX™，
640x480(256色)以上
● 音源 CD DA/PCM對應
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市復興北路2號5F13室 Tel:02-27212592 Fax:02-27116259

TGL
不向命運妥協
Windows95
專用
FARLAND STORY
魔城烈戰
四個封印
高潮迭起的興奮時刻即將來臨！
以長達18分鐘的動畫為特色，
用日文原音來帶動整個緊張的劇情。
以精心設計的角色來配合這創世巨作。
這嶄新的傳說故事，將掌握在您的手上。
● 作業系統 Windows95中文版
● CPU i486(66MHz)以上(推薦使用 Pentium(75MHz)以上)
● 記憶體 16MB以上
● 顯示卡 640x480以上,256色以上
● 必要設備 硬碟,CD ROM 聲霸卡
配音人員
金丸 淳一 川村 万梨阿
こおろぎさとみ 池田 秀一
青野 武 大塚 明夫
塩沢 兼人 千葉 繁
速水 奨 佐久間 レイ
関 俊彦 椎名 へきる
永井 一郎 (總共 25名)

1998年春發售予定!!
神話。
勇氣。
異邦。
約定。
背叛。
守護者之劍
GUARDIAN'S SWORD
命運。
誓言。
RPG
ALL NEW STYLE
FOR WINDOWS95
TGL
日商帝技蔵如股份有限公司　台北分公司
台北市復興北路2號5樓13室 TEL:(02)2721-2592 / FAX:(02)2711-6259
軟體世界

暗黑破壞神系列之

武林密帖

超級精彩內容

- 最新動態及動畫展示
- 『暗黑破壞神』完全攻略密技
- 『煉獄之火』完整資料說明，緣由/武器說明/怪物說明/任務說明/網站連節
  新增加的武器，金色物品(unique)，陷阱盒(rune)，法術書捲軸法仗等將近
  六七十種的itm存檔供您參考
- 教您最快的速度賺到40萬元
- 教您如何不用先打地下八層，就可直接進入 Nest
- 教您如何使用 SOFTICE 修改你的武器及物品
- 教您如何讓hellfire玩多人遊戲?，多人修改模式可以玩MONK連線對戰
- 教您如何合法的修改你的武器使它高人一等，不必修改程式就可享受到，高
  DAMAGE 高 AC 的遊戲品質
- 修改物品前的windows96小調整。 *.itm 連結關聯檔設定
  及改變 Icon 的方法。
- 幫您新建first aid 人物存檔，有 warrior/rogue/sorcerer/monk 四種
  人物檔
- 還有好多您不知道，您沒用過，您沒看過，您沒聽過的『暗黑破壞神』秘
  密，都在本光碟中

本光碟須配合『暗黑破壞神』原版光碟方能使用，『暗黑破壞神』由松崗代理發行
光碟內所使用之圖形與文字版權皆屬原發行公司及代理所有

總代理：旭甫企業有限公司	台北市南京東路5段234號7F之2	02-27463626
中區代理：華義國際股份有限公司	台中縣烏日鄉烏日村大同路65號	04-3380287
南區代理：華義國際股份有限公司	高雄市新莊仔路604巷3號	07-3487350

中文即時戰略新指標!!!

魔神爭霸

-古老的黑色傳說-

盤古開天闢地，
伏羲女媧創造萬物與男女之後，
一場令太陽失色、月亮失
大地哭泣的戰爭揭幕了。

至尊至高的天上帝率領天兵天將
與叛逆神-六式大閻魔王的鬼魅魍魎
於人界大戰七天七夜，
萬物失其居所，死屍遍野，草木凋零
但眾生的失去對神或魔沒有好處。

是故天上帝卸下神盾，六式大閻魔王放下魔劍
將其共同融鑄成『寧靜海誓碑』，
神與魔如接近"誓碑"，"誓碑"將其立刻毀滅。

並約定，
日出後，
溫暖的陽光照射之地為天上帝所保護，
日落後，
黑暗陰冷的風淨透之地為六式大閻魔王所統治。

人們只願忘記這段血腥，
在這不穩定的平衡下苟活偷安。

黃飛

彩虹高科技股份有限公司
台北市安和路2段70號11F之1
TEL (02)706-3231
FAX (02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

元月23日上市
精彩DEMO將在本雜誌附贈光碟中搶先曝光
另類中國風格
本遊戲一開始給玩家的兩種選擇就是
遊戲特色
靈魂光球與生命之輪
rainbow
彩虹高科技股份有限公司
台北市安和路2段70號11F之1
TEL (02)706-3231
FAX:(02)706-0078
中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285
南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

戰區 808

3D射擊、角色扮演

●邪惡的陰謀，戰爭一觸即發

●全方位3D，畫面座艙實際操控

●被朋友出賣的危機，冷靜的你是否能逃離？

●詭譎多變的空戰，讓你從頭到尾體驗窒息、緊張的戰鬥！

日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

1月15日上市

將在守護者的維繫下，和平
未來，大銀河裡的動盪不安

大製作陣容：

內附CD
原音重現
主題曲

●安排每周行程來執行各種工作任務。
●依照各角色對話內容來進行角色事件設定。
●依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。

日本Imagineer公司授權總代理

彩虹高科技股份有限公司
台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

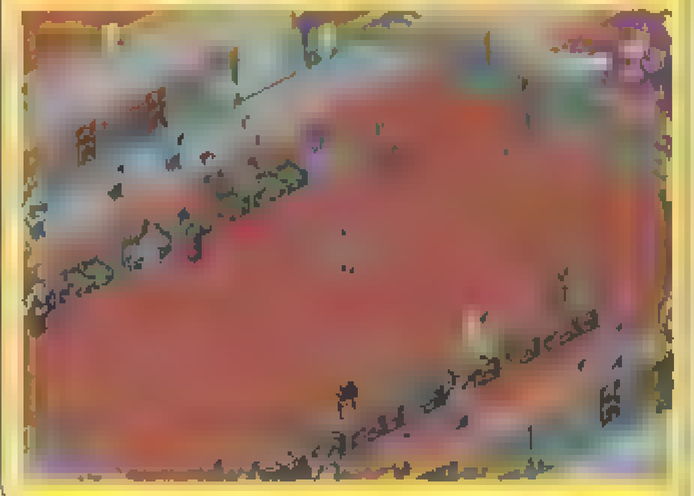
南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂 價：780元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶 名：陳重慶

遊戲便利屋

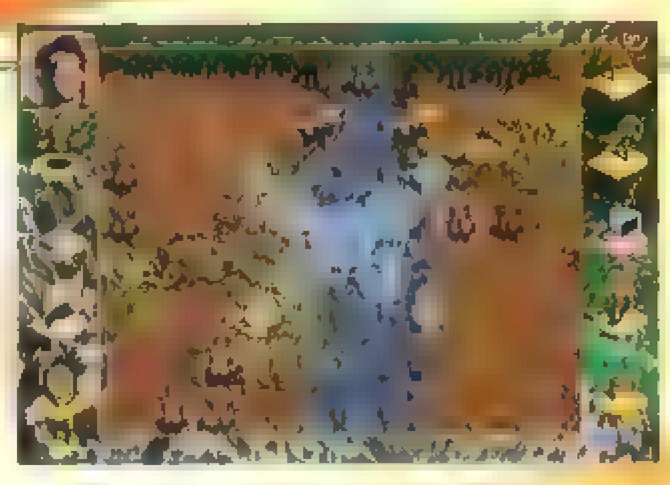
天龍八部之六脈神劍

讓天龍八部的玩家久等了，在延宕許久的情況下，段譽公子終於決定在年底和大家見面了，很興奮吧？本遊戲比較偏重於冒險解謎的部份，從段譽從王爺府逃出的刹那就已注定和許多的江湖恩怨糾纏不清了。本遊戲是採即時戰鬥系統，因此一看見敵人欺身過來就要趕緊準備好拳頭開打。遊戲過程曲折離奇，相當的精彩有趣，不過要提醒玩家的是遊戲只做了第一部，也就是段譽的部份。在整個遊戲的過程中，玩家可能必須非常仔細地搜索各地，嘗試和人物交談以獲取資訊，盡力找尋對冒險有幫助的東西，然後再運用你過人的想像力解決難題。當然嘍！既然咱們的段公子是位飽讀四書五經、專研易經八卦的讀書人，遊戲裡面當然會有一兩道相關的謎題，另外在遊戲場景方面非常的豐富，完全以64K Hi-Color所繪製而成，在小說中可讀到的地點如大理城、無量山、萬劫谷、瑯嬛福地、天龍寺等等，將以45度角的3D畫面呈現在你眼前。美麗如詩的細膩場景、多情美麗的俏佳人、複雜的謎題、緊張的戰鬥，段譽正在呼喚你一同加入他的世界呢！



薛家將

由於薛丁貴征東的故事本來就是流傳甚廣，其中有著許許多多的精彩情節和傳奇人物，像能算陰陽的李茂公，機變百出的程咬金和狀直的尉遲恭等等，在遊戲製作之初，就納入遊戲樂趣的範圍，所以這款戰略遊戲在劇情的部份也相對的加重了比例，使得劇情和玩法的結合能夠互相輝映。遊戲延續了旭光在製作虎將神兵的陣法經驗，玩家可直接見到陣法中的風雷雨電，和五行兵種在陣法裡面相剋的狀況，各式各樣奇奇怪怪的陣法和效果都會直接出現在玩家的眼前。

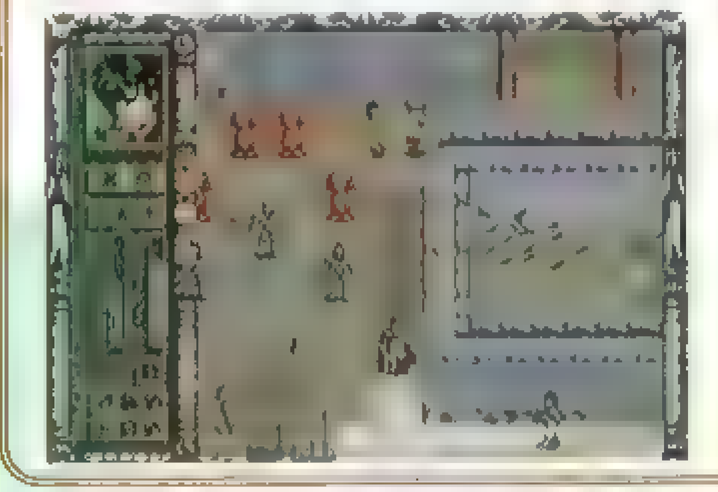


旭光

- 記憶體：12MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

黑暗聖戰錄

如果你已厭倦了千篇一律的日本風格畫面，那您就絕對不能錯過這個遊戲。遊戲支援DOS、WIN95，並採用640×480的高解析畫面模式，克服了以往戰棋類遊戲畫面單調的傳統，相信您一定不會失望。遊戲結合中國的史實設計了一個"仿真"的世界，在這個世界裡，您將走進最神秘的秦皇朝，與一批在當時非常有名的劍客遊俠，行入黃海、弱水兩岸、東渡蓬萊、瀛洲、方丈、琉球四座仙山，迎接您的將不僅是秦國的強大的軍隊，還有西藏秘宗喇嘛、倭召的扶桑浪人等。



天堂鳥

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：650元

恐龍動物園

在恐龍動物園中玩家扮演一名出色的科學家，主要的挑戰來自兩個地方，一是必須將動物園經營得有聲有色，吸引遊客上門以賺取更多的錢，二是利用賺到的錢，培育出更多的恐龍；這兩項因素是互為因果的，如果玩家的策略運用得宜，便可以達到相輔相成的效果，反之便有可能導致GAME OVER的下場，動物園的土地都是租來的，玩家可以依照自己的需求決定要租用多少土地，並加以適當的開發，如此才能吸引遊客上門從事休閒活動，並繼續擴充動物園，使其成為國際知名的五星級動物園。

鑫盛

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：760元

衝鋒飛車手

Andretti Racing

為了讓玩家享受到真正的賽車生涯，遊戲將Indy Car和Stock Car不同的賽程時間表完全的收錄入遊戲中，玩家可以依據這個時間表規畫自己的賽程，讓你在最短時間內從菜鳥駕駛員到擁有超級車手的美名。若是玩家對賽車的車程長度不滿意，還允許玩者調整每一場賽事的車程長度。在十個賽車的季節中，遊戲還特地將Stock Car賽車協會舉辦的分區比賽真實的收錄進來，只要是喜歡賽車的玩者在進行《衝鋒飛車手》時絕不會有遺憾的情形發生，因為你可以盡情的加入每場車賽，享受在四處贏得勝利的感覺。

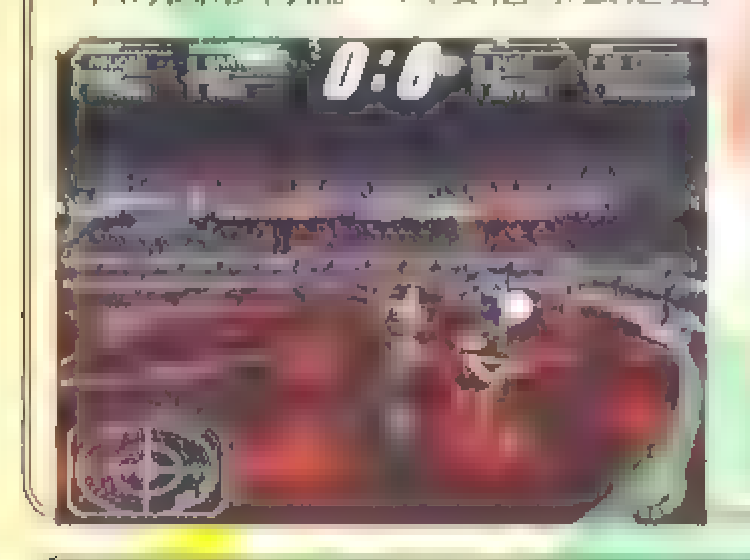
美商藝電

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：1080元

爆裂電光球

RIOT

在一個看起來像是冰上曲棍球的場地裡，每一球隊各派四名隊員上場，分成兩邊來進攻。球場的正中央有一個懸浮在半空中的圓形物體，只要把球丟進這個物體中就能得分。爆裂聯盟裡共有十六支球隊。如果你喜歡NBA多變視角的表現方式，你將會更加喜愛爆裂電光球，因為爆裂電光球擁有十多種不同的視角，可以在比賽途中不斷變換，畫面解析度從300×240到1024×768等都可以自由選擇。遊戲共有四種的比賽模式，分別是友誼賽、聯賽、錦標賽和連線比賽，連線比賽甚至可以多達八人一起參與。



- 8MB
- S
- SV

星際神航

STAR TREK: Starfleet Academy

在遊戲中，除了電影影片主角的出現外，更請到了原影集配樂者朗．瓊斯擔任遊戲音樂指導。故事內容由銀河飛龍及星艦迷航記系列小說的作者群合力編著，人物化妝是由四代星艦系列的化妝師負責，動作指導是由艾美獎得主克里斯多福．威克斯負責。除此之外，在遊戲中也還可以指揮四種不同的星艦，在二十五種以上的任務出生入死，與十種不同的克林貢、羅慕倫等各種星艦對抗。不管是艦橋、學員休息室等船艙場景，抑或是宇宙中的激烈射擊場面，都是令人熱血賁張的3D場景，保證讓您大呼過癮！

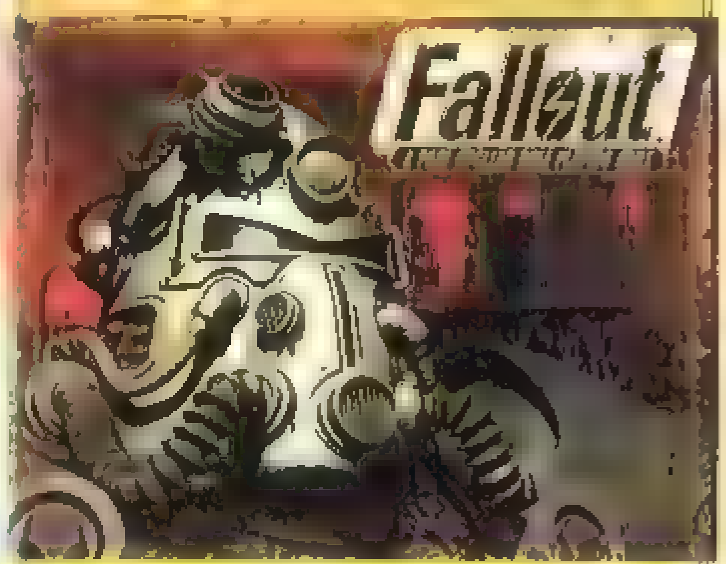
松崗

- 8MB
- S
- SV
- 光碟版
- 1200

異塵餘生

FALLOUT

如果您今年一直在等待一個真正的角色扮演遊戲，那麼絕對要注意這一套今年度最具代表性的角色扮演遊戲－異塵餘生（FALLOUT）。那些身上流著渴望冒險血液的RPG老骨頭們，趕緊活動活動筋骨，翻出塵封已久的戰袍，一起加入異塵餘生的世界吧！遊戲一開始，您可以從預設的三位角色中選出一位來進行遊戲，也可以自行創造人物。每個人物擁有不同的屬性、技能及特徵。獨創的SPECIAL（七個屬性的字首）人物屬性系統，將每個人的屬性分成力量、感應、耐力、魅力、智商、敏捷及運氣，不但決定了人物的臨場表現，同時也影響了各種技能的起始等級。而在技能方面，共分為六種戰鬥、三種醫療、四種小偷及一種雜項共十八種技能，而玩者每增加三個等級，就可以選擇額外的能力，遊戲中一共提供了五十種以上的額外能力可供選擇，不但可以增加玩者的能力，甚至還可以改變玩者的特徵。在特徵方面一共有十六個的特徵可供選擇，這些特徵雖然可以奇蹟似地增強玩者的能力。藉由這套複雜的角色創造系統，您可以創造出完全符合需要的人物。最後，再告訴您一次，《異塵餘生》絕對是一部您不能錯過的作品！



遊戲便利屋

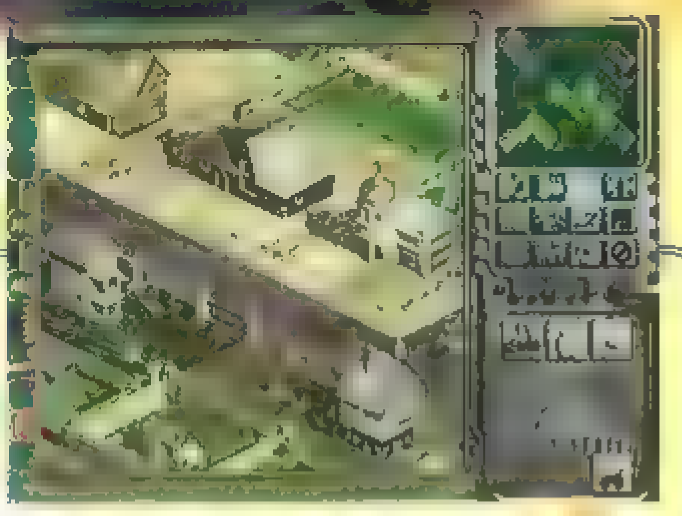
鋼鐵雄師 II

「鋼鐵雄師II」的主角是世界上最先進的主力戰鬥坦克：M1A2艾伯蘭戰車。玩者在遊戲中可以指揮個別的坦克，或整個坦克排，在單一任務中最多可以控制[illegible]部坦克。玩者可以從駕駛員、砲手或指揮官的角度來進行遊戲，不同的角度會有不同的遊戲重點，為遊戲提供更多的變化。玩者在遊戲中要攻佔敵人的機場、找出隱藏的敵軍砲兵陣地，摧毀地面及空中目標，並且保衛自己的基地。為了配合不同程度的玩者，遊戲的難易度也分為[illegible]個等級，無論是新手或是專業級玩家，「鋼鐵雄師II」都可以提供適當的挑戰性。遊戲中的敵人可謂精銳盡出，除了BMP、BRDM、T-72、T-80之外，還包括T-90MBT。敵人也會利用地雷及坦克陷阱等工程來阻礙坦克的前進，玩者必須設法避開或移除這些障礙，才能完成任務。「鋼鐵雄師II」的戰場有四處：歐洲、亞洲、非洲及中東，一共有35場以上的戰役。遊戲提供透過網路、數據機或直接連線等方式進行多人遊戲，最多可以有八個人同時加入戰場，玩者不再是孤軍奮戰。遊戲音效並以16位元的杜比環繞音效來呈現M1A2真實的音效，乘員的交談聲及無線電通訊聲皆為真實錄音產生。

營造大亨

Constructor

「以有限的空間，擴展無限的天地」是玩營造大亨（Constructor）的最高指導原則。玩家在遊戲一開始會有一小塊土地蓋公司的總部，同時只能小本經營，因此內部會有幾位工人、監工、修繕工人、以及一小筆的資金。玩家可以利用這些微薄的資源開始建設，並且可以選四種遊戲模式中的任一種和電腦，或者和友人透過網路競爭。營造大亨是一套繪圖相當細緻的遊戲，尤其是遊戲中以圖形重現設計成的精巧的動畫，提供細部與單獨互動的精彩特寫場面。另外，各具特色的正反派角色也將遊戲襯托得生動有趣。



富峰群

- 記憶體：16MB
- 音效：S
- 顯示：SV
- 類型：策略
- 版本：光碟版
- 售價：980元

終極賽車

FINAL RACING

國人自行開發的首款3D賽車遊戲，在這款賽車遊戲中，為了給玩家在遊戲時享受到不一樣的炫麗感覺，所以增加很多跑道的設計，所使用的材質也都做了大幅度的修改，跑道也從原先的六個增加到八個，車子的造型也變得更具現代感。遊戲中共有六種車輛可以選擇，分別是：Full Moon（滿月）、Boss（老大）、Sonic（超音速）、Wild Horse（野馬）、Black Beauty（黑美人）和Tornado（龍捲風），每輛車子都各有特色，玩家可以根據車子的名稱來判定各類車型的特色，來選擇適合自己的車款。

富峰群

- 記憶體：16MB
- 音效：S
- 顯示：SV
- 類型：策略
- 版本：光碟版
- 售價：980元

天使之約

Date with An Angel

是一款標準的益智問答遊戲，玩法很像大富翁，遊戲內容則有點像『天才寶寶大進擊』，不同的是題目類型多達16種，包括常識、文學、八卦新聞…等等，總題數則超過6000題，而玩家所扮演的角色，便是想到天堂當天使的美少女，想要過關得先通過為期一年的考驗。如果覺得一個人玩不夠刺激，可以選擇兩人對戰模式，感受一下以前大型遊戲機一國民教育委員會的

遊戲氣氛，比賽的題目數量共有30、50、100、150四種可以選擇，而遊戲的難易程度也分為簡單、中等、困難三種可以選擇。

正先

- 記憶體：16MB
- 音效：S
- 顯示：SV
- [illegible]
- [illegible]
- 售價：750元

F1 [illegible]

F1 Racing Simulation

由UbiSoft所推出的F1街道賽車，內含十六個真實賽季的賽車比賽，範圍橫跨全球，從家地卡羅至日本的鈴鹿，且所有的賽車跑道都經過一番精心設計，

讓玩家在比賽進行的同時，可以享受如影片及相片品質的畫面；而遊戲在賽車列隊出發以及停車加油等動作，均以3D方式呈現。玩家可以調整諸如尾翼的角度、懸掛、轉彎角度等駕駛參數。在遊戲中，玩家有各種不同的視角觀看比賽進行，除了從駕駛座角度看比賽外，也可以從直升機、輪子、車尾、以及電視攝影等角度來觀看你所參與的比賽。

松崗

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

猴島的詛咒－猴島小英雄3

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

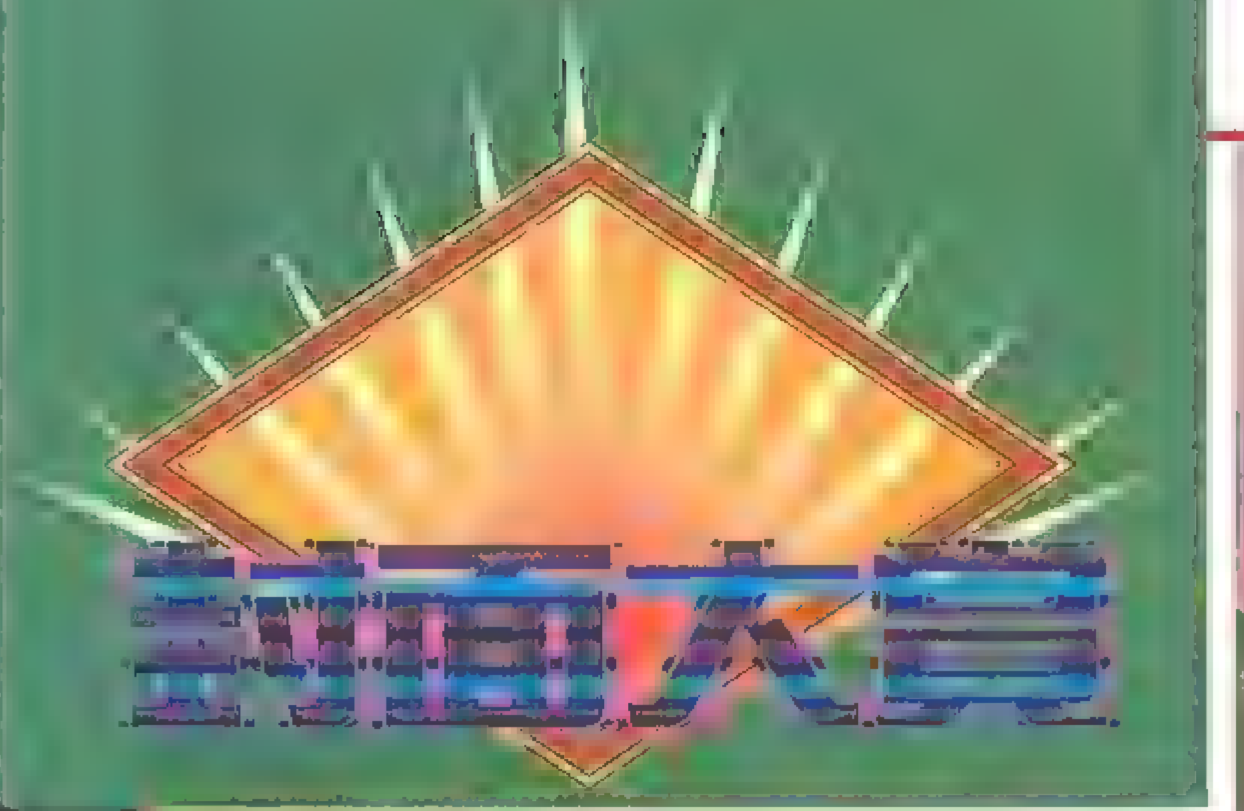
松崗

銀河飛將Ⅴ：神[illegible]

Wing Commander Ⅴ：Prophecy

銀河飛將歷經了Kilrath三代的戰爭故事與第四代的「自由的代價」戰後故事創造了太空飛行模擬傳奇。由於人類在外星軸心結盟的征服計畫中被忽略，但是由於長年與Kilrath星人的戰爭，甚至擊敗Kilrath星人讓外星軸心結盟開始注意到人類的存在。人類將面臨新的挑戰，這個故事根據Origin的基本構想也有三部曲，在這三部曲的最後故事情節將是真正的宇宙和平。新的故事讓人心動，以往熟悉的角色也會出現在這個新的故事中，Mark Wilson、Tom Wilson、Ginger Allen也都會跟著新故事的情節出現，他們將伴隨著你再一次捍衛人類的宇宙。在《銀河飛將》系列第一人稱即時的3D引擎中，玩者將感受到電腦遊戲中最新技術的太空戰鬥效果，無論是新的繪圖技術或新的聲音效果，都將再一次展現出《銀河飛將》系列震撼人心的太空戰鬥特效，保證讓玩者又一次在浩瀚的宇宙中熱血沸騰、廢寢忘食地使用新的戰鬥技巧為人類的生存而奮戰不已。最重要的是這一代的《銀河飛將》系列可以連線，無論是透過八人區域網路LAN或數據機，甚至是Serial Cable的連線玩者將可以跟朋友對戰，看看誰才是真正的「Wing Commander」！

- [illegible] 6MB
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



雙主線劇情

在北方密使的劇情中，戰敗的迦納帝國因受和約的限制而取消了帝制，軍事上的影響力也隨之下降，這時候原本位於迦納國南方的自治領地，逐漸顯露出獨立的意圖，但迦納國礙於其與赤子國的合約內容，而無法對南方領直接採取軍事行動，為了減少不必要的紛擾，只有委托現職迦納國宮庭劍術教習的白志超（II代中第二男主角，在本遊戲中終於成為男主角）率首衛使團南下刺探情勢。

而另外一方面，早在迦納帝國時代便常受南方領侵擾的原住民部落──奚族部落，如今的情勢更加危殆，奚族長老派出女勇士──娜塔莉雅（女主角），前往南方領偵察南方領主可能的軍事行動計劃。玩家將可選擇男主角或女主角來進行遊戲，而無論玩家選擇使用哪一位主角，另一位主角亦同時出發，在遊戲的中途雙方人馬將會碰頭，屆時玩家的抉擇勢必會對劇情的後續發展產生影響，由於雙方的立場截然不同，是戰是和都將視玩家們的選擇而定。

登場角色介紹

本遊戲的故事背景承續超時空英雄傳說２的劇情，主場景則是往南移向南方領的範圍；此次事件的影響層面甚廣，雖然主軸是以迦納國的白志超與奚族的娜塔莉雅為主，但蠢蠢欲動的南方領主與赤子國的彥清風方面也都不會閒至，許多二代的角色都會再次登場，像是劍術高超的刑天、冷豔殺手飛霜等等，到時勢必會有一場盛大的風雲際會等著玩家去體驗。在這裡我們先簡略地介紹一下北方密使的演出陣容：

・**白志超**

在前次復仇魔神的任務中是赤子國彥清風的副手，這次為了調查南方領與奚族的衝突帶隊南征。說也好笑，他原本計劃藉這次南行之旅甩掉煩忙的公務與劍師教職等雜事，沒想到碰上的事情卻更大更頭疼，真是虧大了！

・**南巡使**

迦納國（帝字已經取消了）的特遣密使，負有調查、判斷與報告的職責，他的報告將使迦納國擬定對南方的政策。

・**羅莎莉**

四年前迦納國動亂時，她曾隨同雙親回到南方

領避禍，在亞修斯負責處理一些救濟、照顧幼童的工作，直到兩年前戰爭結束才重回迦納，對南方事務清楚且由於是當地人，因此能夠替隊伍解決文化差異的重要人物。

・飛霜

浪跡天涯的女殺手。生性開朗、喜歡收集珍奇異寶，因而周遊列國。這次會參加迦納國的南巡之旅，原因之一是她並非赤子國人，其二便是南方出產珍奇異寶，能夠滿足她的收集癖，雙方一拍即合。

・艾文

昔日迦納帝國的野戰補給部隊隊長，戰時很不受尊重的兵種。他對國家這個觀念不太有認同感，本身抱持著隨風飄盪的個性，得過且過，不太在乎。

女主角，奚族鰭鱗部中的後起之秀，冷靜聰慧、能力卓絕。黑髮，耳旁束雙流蘇，部落圖騰紋飾繡在眉心，雙眼澈清而有神，平日行事常推敲再三，鮮有躊躇，這也是她之所以能服人之處。

・穆爾

奚族鷲鷲部的第一高手，是和娜塔莉雅爭取『精神導師門徒』的另外兩人之一。鷲鷲部的功夫注重輕靈騰挪、伺機反擊，穆爾卻看似有違功夫精要，沉穩而堅定，以擋架代替閃避，卻常能在對攻中取得上風，以必殺技打敗對手。

・泰普

奚族貉豹部當代一部尚的競技奪魁，泰普又是部中最厲害的戰士，今年他將和娜塔莉雅與穆爾爭奪『精神導師門徒』的權力。泰普強壯、高大、雄腰虎背，是標準的貉豹部人，有著徒手碎甲的能力。

在奚族裡通靈使的地位近似於巫醫的職責，以治病、祈求與卜筮為主。她的父母都是靈能力者，是貉豹部專職的靈使，造就出她以妙齡之軀擔任通靈使的事實。

・古斯塔夫

鰭鱗部五年前勇奪競技冠軍的前第一勇士，年紀已三十有五。當年曾經參加過第二次護族戰爭（南方通稱之為第二次奚族動亂）。這個大個兒喜歡說笑話與鬧笑話，熱情而不粗魯，有點愛提當年勇。

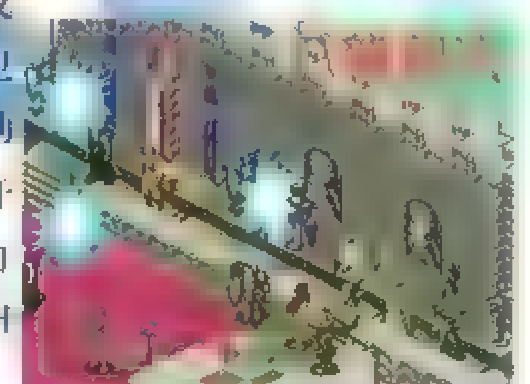
・黛西

『…不要看輕了小個兒的黛西，她的弩箭長有眼睛，會尋找你的喉嚨…』奚族裡人人都知道這首小調，可見黛西的威名遠播，讓聽到的人不自覺地摸摸喉嚨，有點擔心似地吞下口水。

硬體需求

北方密使可以支援WIN95或DOS兩種系統，對於使用WIN95的玩家來說，遊戲安裝將更加簡便。在遊戲的操作上，各功能鍵與滑鼠完全相容，單用鍵盤或滑鼠均可順暢的進行本遊戲。

而這次燒錄的音樂以CD音源與MIDI音源雙管齊下的方式錄製，可以顧及絕大多數玩者的需要。也因為超時空英雄外傳在劇情與音樂曲目上多添了許多份量，與各主角將會有各自不同風格的完整曲

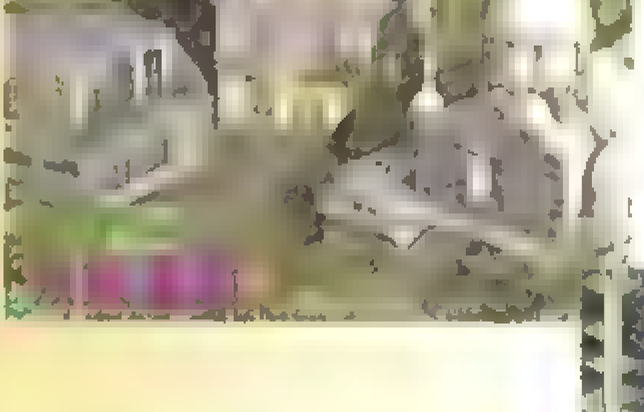


目，分別燒錄在不同的CD上，所以北方密使是雙CD的哦!!

精緻的美術畫風

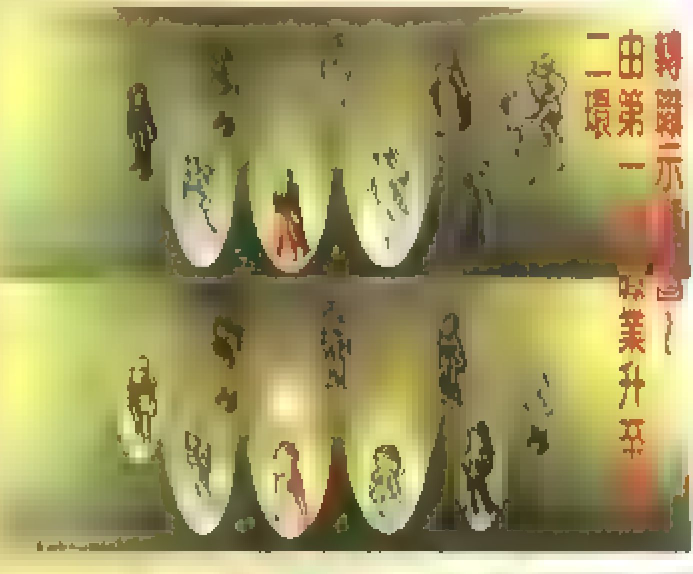
外傳承襲II代640×480的高解析精緻細膩的畫風，魔法動畫綜合了2D與3D的美術精華，展現出炫麗驚人的效果；場景上的表現亦強過II代許多，關卡與關卡之間的城鎮畫面全部用3D構成，臨場感更佳；

封面大賞



15度角的場景後多加上一層細緻的背景，使得畫面的景深無限延伸，立體感倍增；各式建築物兼具華麗與戰略上的實用價值，寶石、水晶、散落的金幣和刀劍等珍寶都能在畫面上一覽無遺，此外，人物移到物件後方會以網點模式處理，無遮掩問題，以往點不到的情形已不復見。

無限的轉職系統



這次的轉職系統將完全翻新，摒棄以往直線加上分歧的升級方式，採用三度空間思維的新轉職方式：新的轉職系統由三個轉職環所組成，每一個轉職環有九個平行的職業，玩家的初始部隊將位在第一個轉職環，當該職業的等級練到第十級時便可以向左邊或右邊轉兩側職業，或是向上升到第二個轉職環的對應職業，轉職後會變成新的職業一級，就這樣玩家可以一直練到第三個轉職環，同時只要是曾經修習過的法術、劍術都可以保留到新的職業，並也不會因轉職而減少（包括降轉），而先前可以保留轉職前特殊能力的設定依然有效，玩家可以毫無顧慮的上下左右轉個過癮，不過為了往後戰略上的考量，玩家最好還是先作好轉職前的規劃。

與前作不同的是，這次玩家也可以不轉職，單練一個職業到九九級，這種升級的方式優點在於快速的提升「屬性」，而一到十級就轉職的好處則在於取得「AP與特殊能力」，某些職業有一些獨有的招式，如魔法劍、紫霞劍氣等，有的職業AP值特高能施展兩次魔法、有的職業具有必殺一擊的能力……。其實，每種職業都有其長處短處，轉職的目的除了發揮長處，消除短處之外，最重要的是計劃這段期間內人物的發展曲程，進而創造出自己獨一無二的專屬人物。關於這點就有賴各位玩者玩家動動腦筋了，條條大路通羅馬，希望您在冒險中領悟出特有的轉職方式，享受培育人物的喜悅。

人工智能

雖然遊戲類型是RSLG，但大宇一向來十分注重AI的設計，在二代中可以調整的難度設計頗獲玩家好評，到了〈北方密使〉自然是精益求精，除了可在遊戲開始的畫面中調整外，關卡與關卡之間也可以重新調整難度。但這些都只是AI的一小部分而已，真正的重頭戲則是遊戲中間敵方部隊的智能。當然，如果玩家選的是較低的難度，電腦自然不會為難人家，但如果玩家選的是較高的難度，那麼最好要有被痛宰的心理準備，舉例來說，二代之前電腦都是原地施法或使用劍術，也就是中長距離的攻擊行動，電腦都必先站好位置等待下回合再行動，這種情形通常都給了危在旦夕的玩者們一個喘息的機會。

但是在北方密使中，情況卻改觀了，新的AI不但會移動後施法及使用劍術，它還會移動後施雙人劍術和魔法合擊，因此，玩家如果在〈北方密使〉中，看到有兩個魔法師或劍術師彼此相距不遠的話……嘿嘿，練功狂又有新的挑戰嘍！！

1997年風雲遊戲特集

在1997整年度之中，不知各位讀者是否仍沉迷於某些遊戲中而樂不思蜀呢？本刊特地在一年的結束時，由編輯部召開討論會議，在去年推出的眾多遊戲中，從各種類型中挑選出最受歡迎的遊戲，然後請相關該遊戲的作者撰寫簡介，製作成本篇 1997年風雲遊戲特集 從這些遊戲的回顧中，我們將可以回味這些遊戲的風貌，同時也讓讀者們由此一窺未來遊戲的發展方向

在這次選出的遊戲中，是以1997年一月至十二月在國內推出或代理的正版遊戲為主，以遊戲的話題性、程式技術、聲光效果及可玩性等因素為考慮重點，所以難免會有與某些讀者所認知的結果有些差異，這點要請讀者們理解。以下將是這些遊戲的名單：

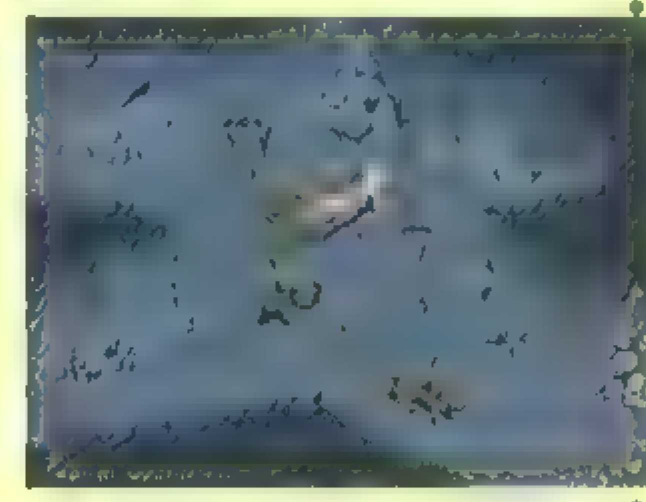
★異塵餘生Fallen out
★霹靂幽靈箭
★暗黑破壞神Diablo
★超時空英雄傳說2－復仇魔神
★世紀帝國Age of Empires
★終極動員令之紅色警戒
Command&Conquer-Red Alert
★猛禽式戰機iF-22／傲空神鷹 F/A-18
★古墓奇兵Tomb Radier
★死星戰將2－絕地武士 Judi Knight
★線上創世紀Ultima on Line

除了本次進榜的遊戲外，當然也有一些具有相當水準，或是在國內較受歡迎的作品，但在整體的評比之下，仍有遺珠之憾。如果各位讀者有任何意見或指教的話，歡迎以E-mail來信給筆者

筆者的E-mail：
dragon@swm.com.tw

異塵餘生FALLOUT

1997年仍是RPG慘淡的一年，由於其他廠商都將注意力放在即時戰略和第一人稱視角的動作遊戲上，而眾所矚目的「創世紀9」又因為被「線上創世紀」的製作抽調人手，導致推出遙遙無期，因此97年出版的RPG似乎屈指可數。在如此有限的作品之中，相信眾多玩者們必定會和筆者一樣，以「異塵餘生」獨特的核戰後故事背景、開放式旅行與故事架構、精細動人的圖形和戰鬥效果，而毫不遲疑地認為它為97年度最佳RPG。幸好「異塵餘生」來得及在年底推出，否則97年度的最佳RPG頗有可能會從缺。

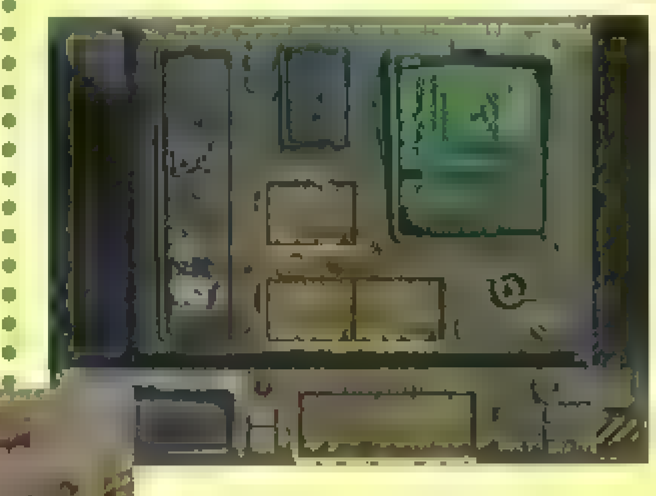


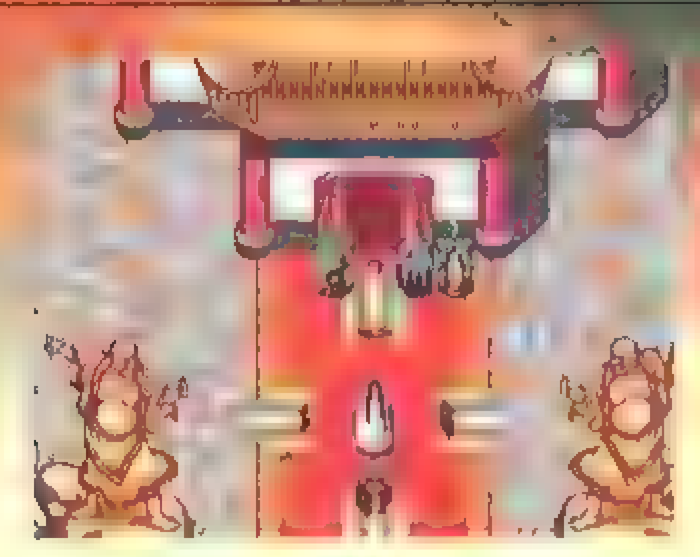
「異塵餘生」是大多數玩過APPLE II的老玩家所念念不忘的「荒野遊俠」(Wasteland)的續集，「荒野遊俠」在將近十年前推出時，便以其有別於其他神話遊戲的核戰後故事背景和寫實的槍戰系統，而受到許多玩者的矚目和喜愛；然而在不怎麼成功的續集"Fountain of Dream"之後，INTERPLAY離開EA自立門戶，卻從此遺忘了這個系列的續作，直到去年傳出本遊戲開始製作的消息之後，眾多玩家才又重新燃起了希望。

「異塵餘生」的成功之處，在於它重現了傳統RPG的魅力與深度。它使用3D成像技術繪製的平面場景，來表現兼具科技與蠻荒的核戰後世界，而不濫用視野有限的3D第一人稱視角；集諸多技能運用與獲取情報的冒險歷程，並提供諸多支線選擇（雖然都不影響主線），讓玩者依自己的喜好決定行事方式。有限的敵人和以解決事件為主的經驗獲取方式，更完全革除了傳統RPG（特別是日式RPG）令人厭惡的練功陋習，不過這也大幅提昇了遊戲的難度，同時也會讓一些喜好練功的玩家為之卻步。

「異塵餘生」的戰鬥更是近年來少有的傑作，精確的槍砲類武器射擊／裝填設計，具戰略性的移動與行動力計算系統，以及令暴力嗜好者眼睛為之一亮的攻擊動畫：凡舉揮拳舉腳、收槍出砲、開火裝填、中彈粉碎的效果，令人讚歎不已，特別是所有敵人都有被各種武器「解決」的血腥場面，被散彈打成蜂窩、被MINIGUN打成肉片四散、被火箭大卸八塊、被雷射一切兩斷、被電漿砲溶成肉漿…等，喜歡XCOM系列血腥場面的玩者絕對不會失望。不過「異塵餘生」的戰鬥之難也是近年來少有的，許多場戰鬥中都得拼第一發致命一擊，先解決最具威脅性的敵人，一場仗重新載入遊戲十餘次乃是家常便飯，雖然此舉令老玩家們大呼過癮，對新手們來說卻不免過分了些，這應該是它最大的缺點吧！

在97年底能夠推出這款RPG，相信讓不少喜歡RPG的老玩家們又燃起了鬥志及希望，期望明年有更多更精彩的RPG能夠在市面上出現，這才是RPG玩家未來最大的心願。





霹靂幽靈箭

雖然在97年國內中也不乏其它RPG名作，如『俠客英雄傳3』、『神鵰俠侶』等，但是在整體考量之下，軟世的編輯們仍選擇了『霹靂幽靈箭』，原因是它除了是第一套改編自布袋戲的遊戲之外，在各方面也都還具有一定的水準，在程式及結局方面也處理得較為完善，所以就入選為這次的風雲遊戲之中。由於編輯部委託本人在此介紹這套遊戲，以下便將由筆者為各位敘述一番。

由布袋戲近年來逐漸擺脫以往的陳舊古風，以華麗的聲光效果及曲折的故事劇情吸引年輕學子的目光，所以逐漸擺脫衰退的危機，再度成為戲劇文化上的尖兵，在全省各地還有較受歡迎的角色之後援會，不輸給一般的真人明星；而其中『霹靂』系列是國內知名布袋戲名人黃俊雄之兩位公子－黃強華及黃文擇所合作的布袋戲系列，除了在錄影帶中佔有一席之地外，在有線電視上也有專屬得播放頻道，可說是相當熱門的布袋戲系列。後來由智冠科技的太極工作室與『霹靂』布袋戲所屬的大霹靂節目錄製有限公司合作，推出了這套『霹靂幽靈箭』，可說是當時的一大盛事。

『霹靂幽靈箭』是『霹靂』布袋戲系列中同名故事劇情改編的RPG，玩家所扮演的主角為不知名（戲中名人素還真之子玄稹緣的前身），為尋回被偷走的霹靂幽靈箭，並揭破隱藏在其幕後的野心份子而進行一連串的旅程。由於原著較長，所以遊戲只進行到無敵戰龍的誕生，不過這種處理方式反而是留下伏筆，可說是相當高明的一招。

最令人眼睛為之一亮的，便是遊戲在開頭及結尾皆有委託大批霹靂實際錄製的動畫，而這些動畫則與真實的布袋戲一般，都是由本尊木偶扮演並經由有『八音才子』之稱的黃文擇先生親自配製對白，所以在效果上更勝其它遊戲一籌。另外由於大霹靂公司的要求，遊戲中的人物圖像全是由布袋戲人偶的劇照所掃瞄修整，所以對於熟悉該系列布袋戲的玩家而言，能看到本身喜歡的角色活躍在螢幕上，誠屬一大樂事。

劇情發展也是這款遊戲受歡迎的原因之一。在不影響原先的劇情之下，製作單位也花費了不少巧思，製作了許多謎題及迷宮，讓改編過的RPG劇情及內容更能切合玩家的口味，其中以七言謎題一關最引人注目，雖然難度並不很高，但也足足讓不少玩家動腦筋去思考，要比一般RPG的練功及開機關更具內涵。

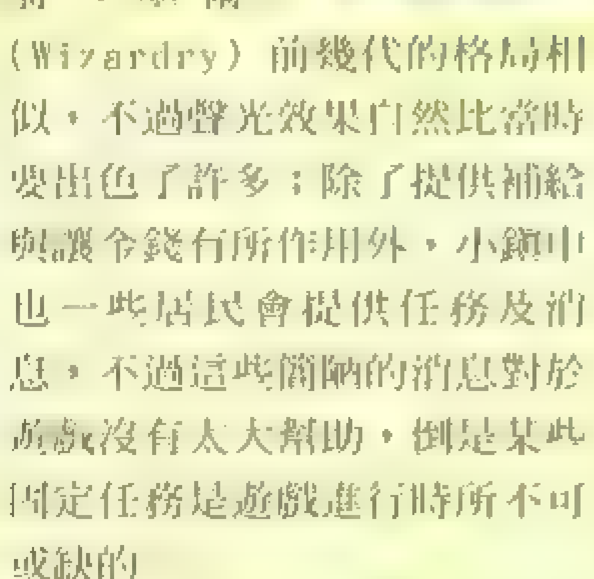
雖然在畫面表現及戰鬥上仍有不盡理想之處，不過製作單位也表示，這次是受限於製作經費之故，等到下一次製作續集『霹靂風火輪』時，將可以將這次的缺點予以改善，

將更良好的遊戲品質呈現給愛護他們的玩家。是否真是如此呢？就讓我們期待看看吧！

暗黑破壞神DIABLO

要論今年最令人矚目的RPG，非屬Bizzard推出的『暗黑破壞神』（DIABLO）不可了。該遊戲屬於動作RPG，玩家將扮演戰士、獨行俠或法師其中之一，為了收伏在小鎮地底深處為惡的魔神Diablo，帶著簡單的裝備進入了充滿危機的迷宮深處。

從遊戲的規模上來看，『暗黑破壞神』屬於城鎮＋迷宮的最簡易架構，與十幾年前『巫術』（Wizardry）前幾代的格局相似，不過聲光效果自然比當時要出色了許多；除了提供補給與讓金錢有所作用外，小鎮中也一些居民會提供任務及消息，不過這些簡陋的消息對於遊戲沒有太大幫助，倒是某些固定任務是遊戲進行時所不可或缺的。



但是城鎮的簡陋並不會讓『暗黑破壞神』失色，因為幽暗的廣大迷宮才是遊戲的精華所在。在以亂數形成的十六層迷宮中，又可分為教堂內部、地下墓窖、地底洞窟及地獄四個區域，每個區域都有它的景物特色，讓玩家得以體會到深入地底的壓迫感。遊戲中的怪物也是以亂數分配，除了種類繁多之外，各種怪物又可分為數種種類，因此某些外型類似的怪物在實際上會有很大的差異，強化了遊戲的可玩性。

除了絕佳的聲光效果及遊戲背景外，以亂數創造的魔法物品也是特色之一：沿用了『魔法門』系列的物品附加屬性系統，使得遊戲中的物品永遠有讓人驚奇之處，而一些特殊的金色裝備更是稀罕得令人難得一見，與近年流行的『魔法風雲會』等卡片遊戲也異曲同工之妙。

讓遊戲『活』起來的，除了人物角色及怪物的互動之外，法術更是令人為之驚歎的一環；使用由光影技術繪製的法術效果，配合上精彩逼真的音效，讓玩家在經歷一場場慘烈且緊湊的戰鬥之餘，不禁大呼過癮！

讓遊戲得以風靡全球的功臣，就是具有多人連線的功能，而其中由Bizzard所提供的Battle Net連線遊戲網路，更使有許多玩家上網去呼朋引伴，分別扮演RPG中的戰士、巫師等成員組隊在地下迷宮冒險，讓RPG玩家多年來的理想終於化成了事實。只可惜後來由於修改[illegible]風氣過於猖獗，使得網路上充滿了魔王與戰神，讓一般玩家反而望之卻步，糟蹋了這一個原本屬於眾人的樂園。

後來在年底時，經Sierra與Bizzard協議，推出了『暗黑破壞神』的資料片『煉獄之火』（Hellfire），在原本的架構中新增了人物角色、迷宮、法術及怪物等，還強化了原版令人詬病的缺點，讓遊戲的可玩性更上一層樓。

在痛宰『魔王』之餘，相信有不少玩家正引頸盼望另一個戰場吧！聽說『暗黑破壞神』二代將在不久後推出，所以磨利你的刀劍，準備迎接下一個挑戰吧！

超時空英雄傳說2・復仇魔神

在眾多國外強作環伺之中，國產的『超時空英雄傳說2－復仇魔神』（以下僅稱復仇魔神）能夠脫穎而出，可見其製作水準已經具有相當高的評價。這套由宇峻製作的SRPG（或稱RSLG）是以古代劍與魔法的幻想時空為背景，而故事則是延續上一集，在主角的同伴楊鐵嵩上迎納吉國的皇后，並稱帝了十幾年後，一向勤政愛民的楊鐵嵩竟然性情大變，不僅對外展開侵略，同時也積極搜捕當初與他併肩作戰的伙伴，因而展開了新一代的傳奇故事之序幕。

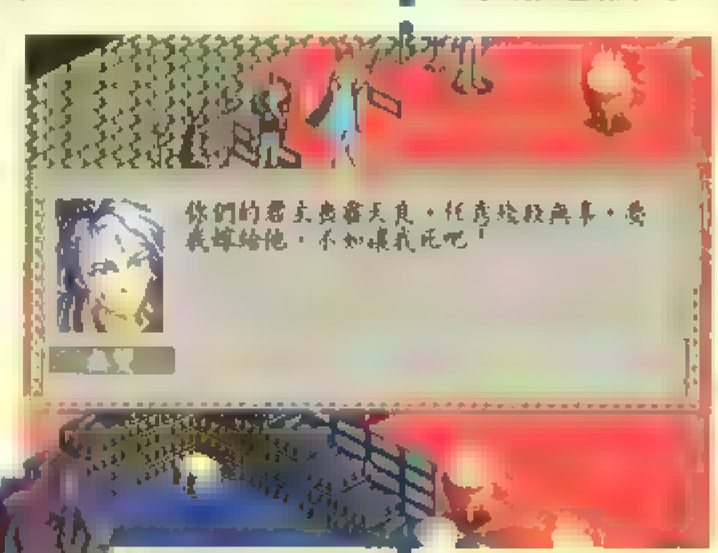
繼「天使帝國」及「天龍騎士團」系列之後，『超時空英雄傳說』可說是目前最出色的國產戰略RPG，而『復仇魔神』不僅在聲光效果上強化了許多，遊戲架構及角色設定也都更加嚴謹；除了多線分支的故事劇情之外，關卡總數量更多達七、八十關以上，可說是具有相當份量的大作。其中劇情的發展會隨著主角對四位女主角的態度之不同而改變，所以想要多玩幾次的玩家，可以在各個分支點預先記錄，便可以享受不同的遊戲樂趣。

『復仇魔神』在人物職業方面也下了不少功夫，尤其是類似遊樂器上『聖火降魔錄』的晉級轉職系統，讓玩家的人物得以反覆轉成其它職業，除了可以避免轉錯職業之外，還讓玩家能夠反覆練功以提升人物強度，享受『練功』的快感。有些最頂級的兵種職業還會有隱藏的特殊秘技，使玩家又有驚然發現的喜悅，提升了遊戲的耐玩度。

在法術方面，『復仇魔神』除了原本的七種法術類別之外，又加入了巫術及仙術兩種，而新增的情侶合技更是新增的一大特色；原來主角在旅途之中還會遇到數位各具特色的女主角，而主角只要跟其中一位的關係好到一定程度時，兩人便可以合作使出威力奇大的情侶合技！當然遊戲製作單位也會考慮到其合理性，所以玩家將無法同時與數位女主角共同使出情侶合技，只能選擇其中一名，讓玩家無法腳踏兩條船，當個花心大蘿蔔！

由於使用640×480的高解析度，

『復仇魔神』比上一代的畫面更加出色，不論是在地形、人物及用色上，感覺上都要進步許多，而且速度也頗流暢，雖然要求配備較前作高，但相信一般玩家都應該可以接受。

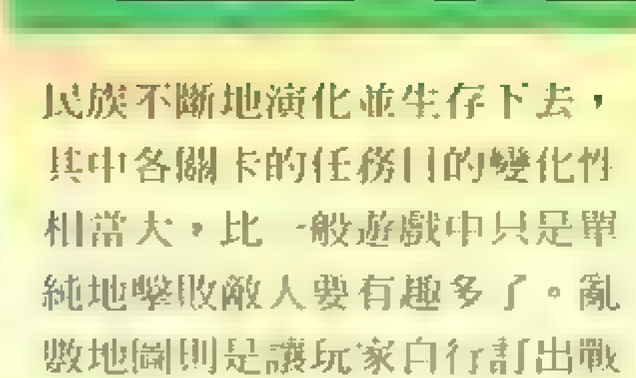


整體來說，『復仇魔神』在整個品質上都達到一定水準，而且在國內也頗受玩家喜愛；聽說宇峻即將在最近推出其外傳『北方密使』，就讓我們拭目以待吧！

世紀帝國

由Microsoft所推出的『世紀帝國』結合了『文明帝國』的策略經營型態及即時戰略的操控方式，所以在內涵及架構上將擴展到整體性的策略考量，比一般的即時戰略遊戲更具變化。玩家將成為遠古時代某支民族的領袖，帶領著人民逐步發展其領域，並克服各種挑戰來延續民族的生存及繁榮。除了埃及、巴比倫、希臘等著名古文明國家之外，東方的中國商朝及日本大和民族也名列當中，而且各民族有其發展特色及科技發展，使得遊戲的變化性大幅提升。

遊戲中除了包含四個民族發展的劇情模式之外，也有可供單人及多人共玩的亂數地圖及死鬥等模式，其中劇情模式是敘述各民族的發展歷程，玩家得依序完成各關卡的任務，讓民族不斷地演化並生存下去，其中各關卡的任務目的變化性相當大，比一般遊戲中只是單純地擊敗敵人要有趣多了。亂數地圖則是讓玩家自行訂出戰場規模，與電腦或人類對手從頭發展，以達成設定的勝利目標。

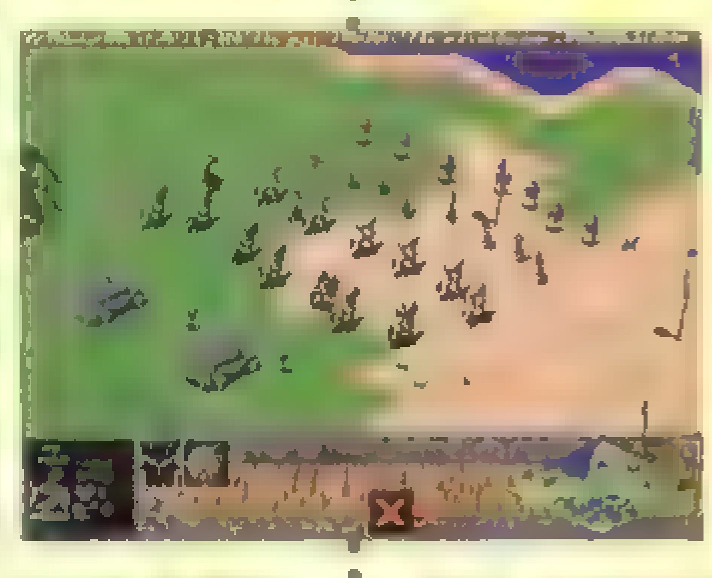


死鬥模式則是一開始就給所有人相當充沛的資源，讓玩家得以全力發展並擊敗其它對手，或是完成另定的勝利目標。

遊戲是以45度斜向3D視角來進行，在有高度差的起伏地形上，只見森林茂密分佈、動物四散棲息，而水面上則魚群跳躍，偶爾還有飛鳥遨遊於空中；而玩家控制的一群小人們，正努力地打獵、砍樹及建設，為整體民族發展而竭盡心力，使得小小的地圖上充滿了生氣蓬勃的景象。

戰鬥是『世紀帝國』的重頭戲之一，只見重裝步兵、騎兵、投石器、弩砲等各種古代部隊紛紛出籠，在各種地形上進行血淋淋的戰鬥，只見弓箭紛飛、巨石落地、刀劍互砍等，可說是相當壯觀，尤其是騎兵的快速及精細的動作，更讓人體會到騎兵的優勢；海上也有各種戰船會加入戰鬥，如果海域夠遼闊的話，還可以組成一支古代艦隊哦！

除了擊倒敵人之外，玩家也可以選擇其它較和平的方式來獲得勝利，像是佔領遺蹟、奪取藝術品或建造金字塔等，都可以讓玩家獲得另一種型式上的勝利，所以『世紀帝國』比起一般以打倒對手的即時戰略遊戲，可說是有內涵多了。



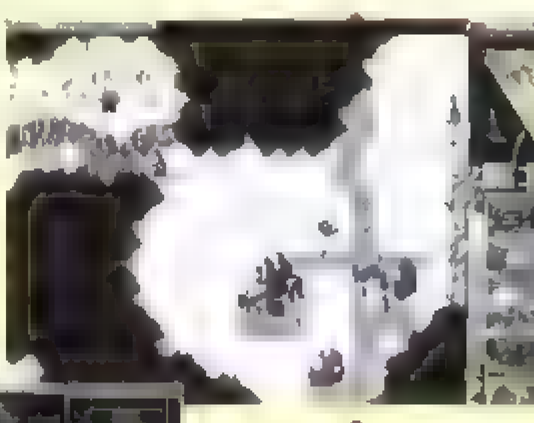
或許有些玩家認為『世紀帝國』不如『文明帝國』等策略遊戲有內涵，但是在即時進行的架構之下，它的表現卻是栩栩如生，讓遊戲內的人物活了起來，而且簡易的操控也更能吸引大多數的玩家。

集合策略及即時戰略兩者的特長於一身，卻又能互相突顯其優點，『世紀帝國』可說是97年中相當出色的一套經典之作。

終極動員令之紅色警戒系列

自從『沙丘魔堡二』發售以後，即時戰略遊戲不但擄獲了全球戰略迷的心，也一躍而成爲經典名著之一（沙丘一是完全不同類型的遊戲），而目前被公認繼承得最成功的有兩個系列，一個是魔獸爭霸系列（WarCraft II），另外一個就是由沙丘原製作小組所推出的『COMMAND & CONQUER終極動員令』系列。

C&C除了傳承自沙丘的精髓外，又增加了不少改進（比如說：可分成數組各自行動，相同的建築物會增快生產速度），另外也和魔獸系列一樣，擁有連線對戰功能，使得其發售之後造成轟動，而



發售公司也趁機發表了後續作品『C&C II』的製作消息，以及二片資料片的名子：其中在隔年發售的『重回殺戮戰場』，除了增加十五個選單任務之外，還增加了一些連線對戰用的地圖，以供玩家們破壞友情之用。

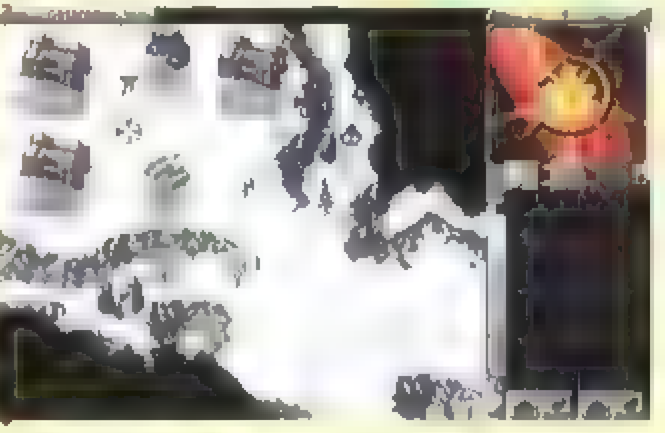
由於WIN 95的迅速竄起，再加上原本的畫面實在是相當粗糙，第二片資料片『紅色警戒』只好放棄原本的程式，另外重寫了WIN 95可用的SVGA介面，並將其年代設定更改爲前傳，將其一些超科技的兵器以現在的科技及兵器去解釋，沒想到卻因此而更受歡迎：是由於其任務的多樣化，不再是千篇一律地消滅敵人的單一模式而已，使其名字一直在暢銷排行榜上，始終都下不來，在國內還引起排隊搶購等話題。

到了『危機任務』時，其審單式的任務還是一樣，但是已經有計畫地將RA與C&C的科技與時代串連起來，而且還仿效『重回殺戮戰場』，以隱藏的方式放了一個小劇本：螞蟻雄兵。短短的四關包含了四種RA的主要任務型態（救人、時限內保護基地、破壞特定建築物及基地內部任務）。

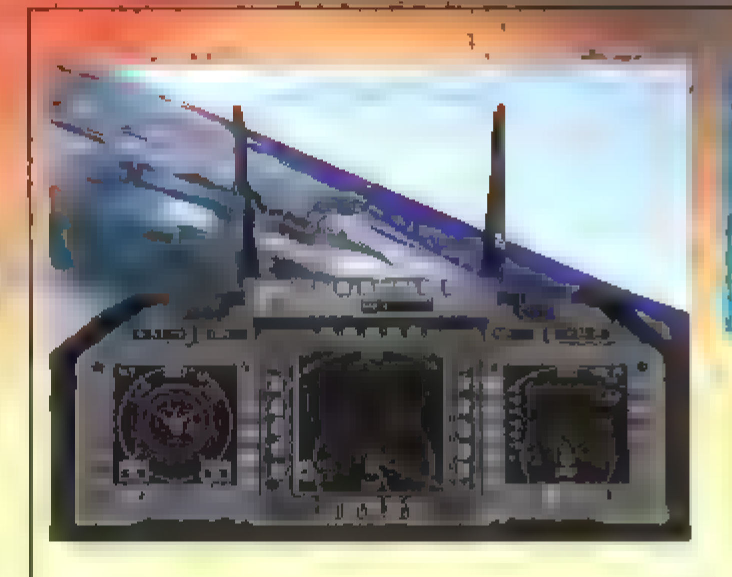
而到了原本預定要發售

C&C II的時間，WESTWOOD卻宣佈延期一年，但是爲了防止擁護者的流失，只好又製作了另一片資料片，就是已發售的『絕地逢生』（Aftermath）。雖然只是資料片，但是也沒有粗製濫造的感覺，反倒是感覺到製作小組爲了攻佔連線市場，付出了不少心血及努力。

另外Westwood還打算推出一套新型態的C&C之網路對戰版「Sole Survivor」，操作者控制一個代表自己的獨立單位，唯一的目的就是消滅所有的敵人，好像有[illegible]



生存遊戲。[illegible]遊戲中將會把玩家們分成兩個陣營，而每個玩家都將被分配到某一陣營中，但是對於是否遵守陣營指揮官的命令來作戰，則是由各玩家自行決定。另外地圖上也隱藏了各種寶箱，讓玩家的單位在找到寶箱後可以提升本身的能力，讓遊戲玩起來更具變化性。



猛禽式戰機iF-22／傲空神鷹F/A-18

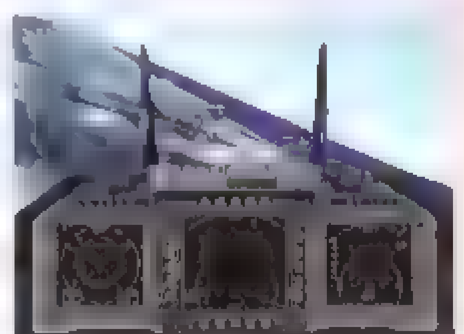
綜觀今年推出的飛行模擬遊戲，數量雖不算少，卻都或多或少的有些缺點，缺乏像去年的「歐洲戰鬥機2000」那樣總合各方面都傑出的佳作，筆者只好依個人的嗜好與偏見，挑出兩個作品來作爲今年心目中認爲較出色的模擬遊戲。這兩個遊戲分別是I-Magic的「iF-22猛禽式戰機」和GSC的「F/A-18 Hornet 3.0傲空雄鷹」。

這兩個遊戲正好代表兩個模擬遊戲的兩極端：「iF-22」代表模擬遊戲所追求的先極畫面聲光效果以及變化性，「傲空雄鷹」則表現出樸素上的精細之美，同時在模擬遊戲中有可掌握上的高擬真度。合而兼有兩者的優點，恰好是模擬遊戲最主要的表現，也代表作者對於飛行模擬遊戲的理由。

以下就個別對這兩個遊戲做個介紹

猛禽式戰機〈iF-22 Raptor〉

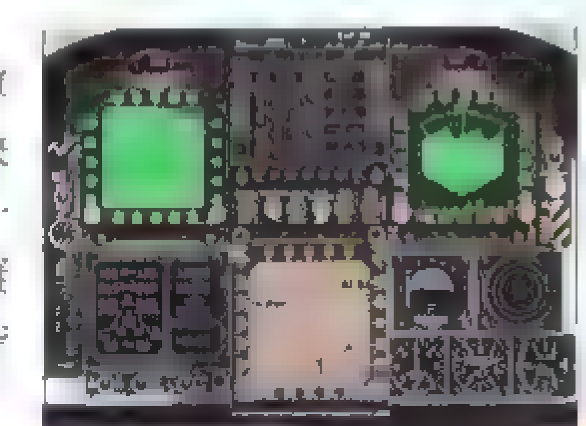
堪稱第一個以Direct3D支援3D加速卡的模擬飛行遊戲，主角當然是最熱門的美國F-22猛禽式匿蹤空優戰鬥機。以波士尼亞及烏克蘭的真實衛星空照照片構成的華麗地表，是其主要特色之一，這也佔去其兩片遊戲光碟共600MB的空間，和可想而知的硬碟空間。



iF-22雖以聲光效果取勝，但設計小組在3D模型的表現與各項效果處理上都嫌粗糙，光憑此還無法勝過其他遊戲。iF-22的另一個主要優點，是它在戰役模式中採用了互動式的任務產生器，此產生器不但監督己方戰機與武器的補給情形，更會依照玩者表現，推演己方地面部隊的戰線推進來產生新任務。近幾年來的模擬遊戲中，唯一能在這上面和iF-22相提並論的，就只有「歐洲戰鬥機2000」中的War Generator。因此iF-22在遊戲深度和變化性上，能夠提供玩者更大的滿足度，綜合它在聲光效果上的不凡表現，這是筆者選它爲97年最佳模擬遊戲的主要理由。

傲空雄鷹〈F/A-18 Hornet 3.0〉

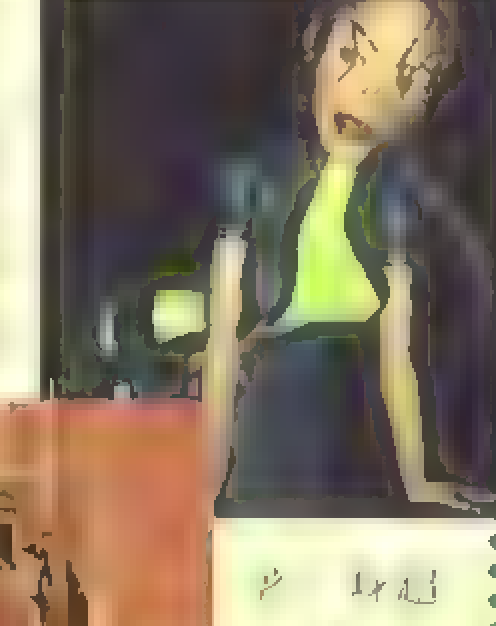
這是和「SU-27側衛式戰機」有異曲同工之妙的Hard Core飛行模擬遊戲，據信它本來應該是Mac上的模擬遊戲系列，它有著極爲樸素的外表和最傳統的固定式任務進行方式，然而這個系列所追求的是模擬性上的極限，因此筆者很感動地發現「傲空雄鷹」上有著難得一見的高擬真度雷達/光電武器/對地攻擊的模擬，還有一個十分令人賞心悅目的儀表儀表板，和還不錯的擬駕駛艙效果；特別是F/A-18本身就是兼具戰鬥機能力的攻擊機，因此多變化的任務和掛載組合，要比純空優的F-22要來得有變化多了。



不過「傲空雄鷹」的難度與缺乏聲光效果的程度，大概也只有真正的模擬迷才能夠忍受，它在任務進行方式上的貧乏，更是它最大的缺點。高擬真度是筆者選擇「傲空雄鷹」爲最佳飛行模擬遊戲之一的唯一理由，雖然有許多玩者必定不會苟同這一點，但相較於今日一大票模擬F-22之類的高科技戰機，而拼命簡化遊戲操作的其他遊戲之下，「傲空雄鷹」仍有它絕不會被忽視的魅力。

古墓奇兵 I & II

說起萊拉這名火辣辣的小妞，在97年初剛亮相時，可是擄獲了不少[illegible]的心哦！多少大小帥哥陪著這位美女上山下海，可說是吃盡了[illegible]萬苦；不過我們的大美女也[illegible]



[illegible]的[illegible]事，[illegible]也[illegible]，[illegible]，連動作也俐落了許多，[illegible]癡迷的大小玩家們又得挑燈夜戰，真是『捨命陪淑女』啊！

由EIDOS的CORE小組所製作，並交由VIRGIN發行的『古墓奇兵』，是一款以第一人稱方式進行的立體動作遊戲，進行方式倒有些像之前頗具知名度的『時空特遣隊』及『[illegible]』，[illegible]遊戲中的主角——女冒險家萊拉具有超乎常人的身手，不僅能跑跳翻滾、下海潛泳之外，雙手所持的雙槍更無彈藥之限制，讓玩家可以盡情地發揮；到了第二代，萊拉又可以[illegible]、攀[illegible]，使用新的泳姿，而且武器部份也更多M16自動步槍、水中用的魚叉槍等強力武器，讓萊拉可以用更強大的火力來壓制更兇惡的敵人。

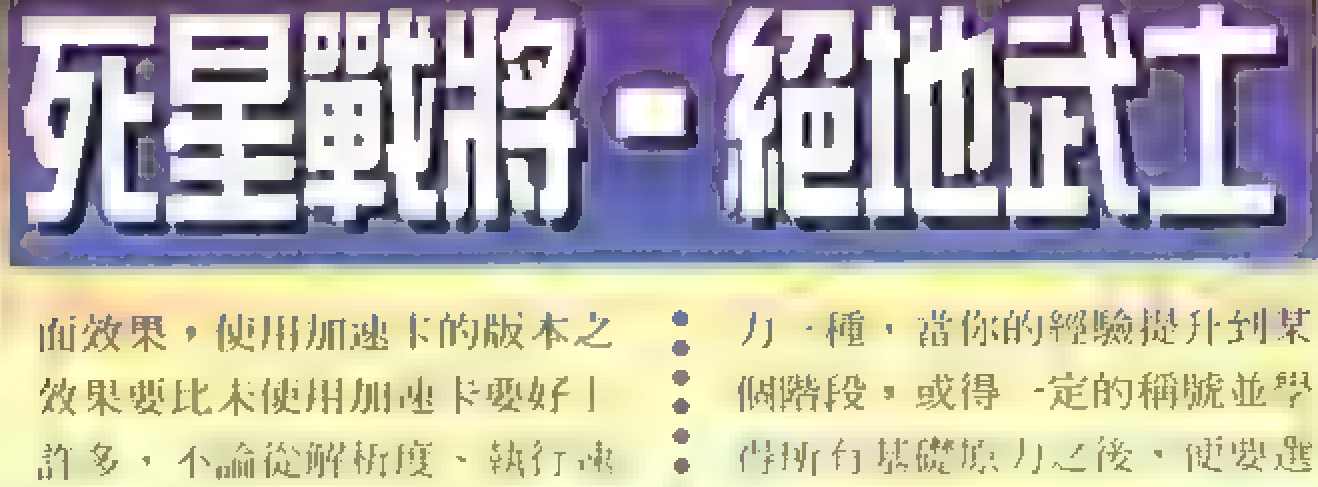
在一代中綁著馬尾辮的萊拉[illegible]，一直是玩家[illegible]之的目標，不過到了二代，在3DFX加速卡的威力之下，萊拉更加地活躍了！像那一頭馬尾辮就會隨著萊拉的動作而左右擺動，讓玩家更覺得萊拉的帥氣及個性；原本刀削似的臉龐及身軀，在3DFX的美化之下，也變得更加圓滑，更具有女人味了。另外在二代中萊拉也增添了行頭，從原來千篇一律的[illegible]更服裝，[illegible]潛水裝、夾克等，可說是更具變化。

為了表現出冒險的生動，CORE小組在場景也下了相當大的工夫，在一代中萊拉得在印加帝國、埃及等文明古國探索，到二代中則跑到了威尼

斯、中國及沉船等場景，可說是變化豐富；另外在華麗的3D圖形表現之下，這些場景也充份地表現出[illegible]特色，像洞窟的陰深幽暗，威尼斯的水都風光等，都讓人足以流連忘返。

說到解謎及[illegible]，萊拉的功力可是不落人後哦！除了一般的閃躲陷阱及啟動機關之外，像[illegible]複雜的組合開關、[illegible]跳躍等難關，要是沒有[illegible]反應，簡直是難如登天哪！眼看著萊拉飛跳翻滾地一一擊倒敵人，俐落的身手真不是一般男人能比擬的，誰說女人是弱者呢？

在一年之內連出兩代，萊拉不僅風靡了無數電腦遊戲玩家，更跨平台地在遊樂器PLAY STATION上大放異彩，可見其魅力之高；[illegible]擁有[illegible]配備之玩家，選擇[illegible]更能體會遊戲的精彩之處。所以在97年度的[illegible]遊戲榜上，古墓奇兵可說是當之無愧。



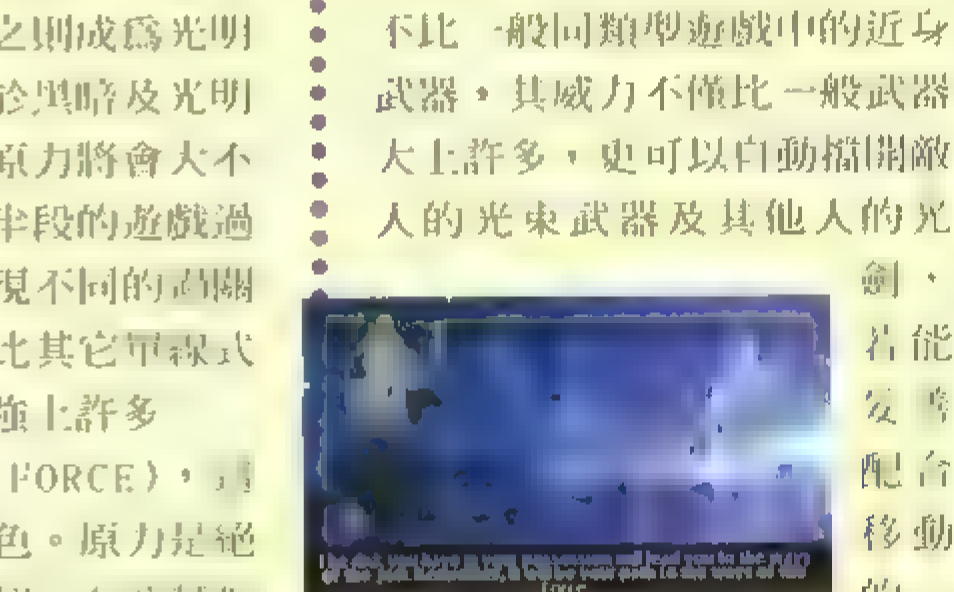
說起『星際大戰』這個科幻電影經典之作，稍老一輩的讀者可說是無人不知、無人不曉，而隨著其製作人喬治盧卡斯的Lucas Art進入遊戲界，『星際大戰』的遊戲作品也不斷地出現在玩家面前，而其中最令人津津樂道的，是死星戰將2－絕地武士（Dark Force 2: Jedi Knight，以下簡稱JK），JK與前作一樣為DOOM－LIKE類型的動作遊戲，在故事背景上則與前作有些出入：玩家身為絕地武士的後人，為了對抗邪惡的黑暗絕地武士傑爾克，以阻止他取得絕地之谷中的強大原力，必須拿起父親所遺留下來的光劍，用各種方式去阻止他－或是取而代之，成為新一代黑暗絕地武士的人[illegible]。

在支援3DFX加速卡的表現之下，JK的表現可說是令人驚歎，從片頭動畫到遊戲的畫面效果，使用加速卡的版本之效果要比未使用加速卡要好上許多，不論從解析度、執行速度或光影效果，都比以往的DOOM－LIKE要進步許多，連令人反感的鋸齒邊都修整過了，在P-166等級的電腦配備之下，就有相當突出的畫面表現。

雖然畫面與後來不久推出的「雷神之鎚」（QUAKE）不相上下，但是JK之所以能獲得更多玩家的喜好，在於它的遊戲架構。遊戲中有光明與黑暗屬性的設計，如果你濫殺無辜平民的話，將會墮入黑暗面中，反之則成為光明的絕地武士；由於黑暗及光明雙方所能學得的原力將會大不相同，所以在後半段的遊戲過程中，也將會出現不同的過關方式，這一點就比其它單線式的同類型遊戲要強上許多。

說到原力（FORCE），這也是JK的一大特色。原力是絕地武士特有的絕招，有些類似超能力或法術，其中又可分為基礎原力、光明原力及黑暗原力三種，當你的經驗提升到某個階段，或得到一定的稱號並學得所有基礎原力之後，便要選擇學習光明或黑暗原力兩者之一了，光明原力主要以防守為主，而黑暗原力則以攻擊為主，如果你成為黑暗絕地武士的話，還可以向電影中的黑武士維德大君一般，隔空掐住敵人的脖子呢！

最值得一提的，便是這次終於出現了『星際大戰』中絕地武士的招牌武器－光劍（LIGHTSABRE）。光劍的威力可不比一般同類型遊戲中的近身武器，其威力不僅比一般武器大上許多，更可以自動擋開敵人的光束武器及其他人的光劍，若能妥善配合移動的話，將會成為克敵制勝的最大利器。



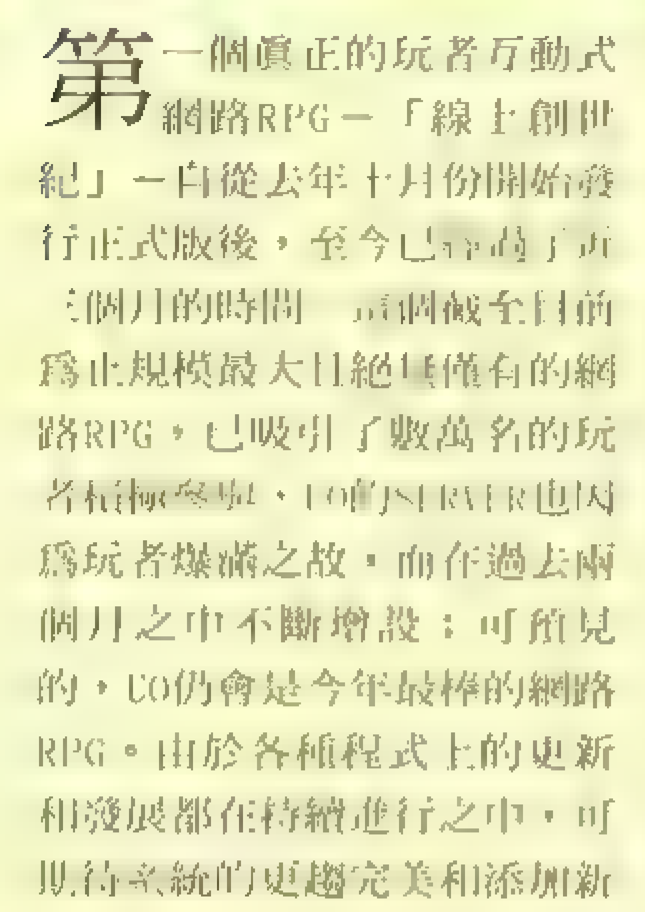
雖然在遊戲中還有一些瑕疵存在，但不可否認的，JK又將DOOM－LIKE類型的境界再度提升了一步，讓喜好此道的玩家得以樂在其中。現在就拿起你的光劍，迎向黑暗的挑戰吧！祝原力與你同在。

線上創世紀（Ultima Online）

第一個真正的玩者互動式網路RPG－「線上創世紀」－自從去年十月份開始發行正式版後，至今已經過了近三個月的時間。這個截至目前為止規模最大且絕無僅有的網路RPG，已吸引了數萬名的玩者積極參與，UO的SERVER也因為玩者爆滿之故，而在過去兩個月之中不斷增設；可預見的，UO仍會是今年最棒的網路RPG。由於各種程式上的更新和發展都在持續進行之中，可期待系統的更趨完美和添加新的冒險事件（雖然練功已經夠累人了…）。

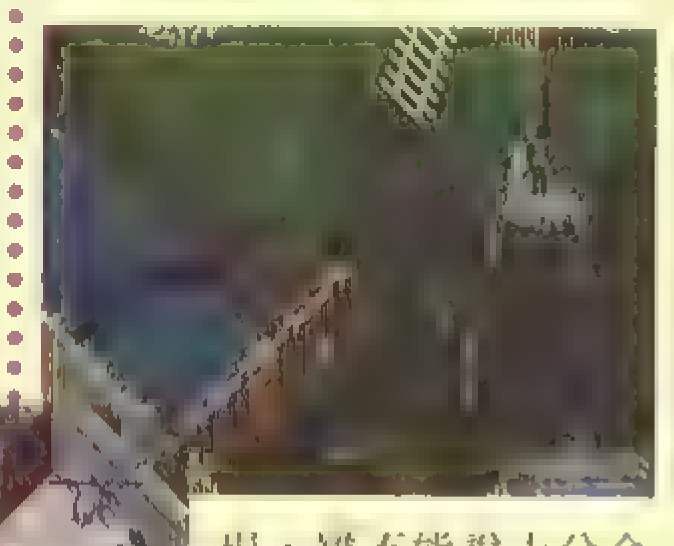
新版UO和最終的β測試版本相去不遠，這由目前為止的更新檔都不超過1K這一點可以看得出來。新版的主要修改是各項屬性與技能上升速度的修正、一些規則與設定上的改變，總之感覺上提昇各項能力比以前要難得多－特別是主要屬性與魔法方面。而各項技能的數值顯示現在加入了小數點部份，因此玩者可以在努力練習後比較清楚地看到技能上升與否。

由於PK行為盛行，UO小組趕著加入了名聲（Notoriety）系統，現在攻擊名聲和自己相等或比自己高的其他PC或NPC將會降低名聲，若言行有禮並嚴遵善道（例如只殺怪物）名聲便會逐漸上升。不同等級的好或壞名聲將會改變人物的頭銜，例如貴族（Noble）或黑暗之王（Dark Lord）等等。好的名聲將會在買東西時享受折扣優惠，而當名聲到達黑暗之王的地步時，甚至連城內的商人都會拒絕與之交易。還有懸賞系統也已加入，現在玩者在被殺的瞬間，可以告訴Server這是否是一次非法謀殺來記對方一筆（但魔法攻擊仍無法偵測），被記上太多筆的殺人犯就會遭到通緝，他存在銀行帳戶裡的錢則會被充公用來當他人頭的賞金，而且任何人都可合法地攻擊他。不過專業的Pkiller們似乎並不因此而有所退縮，他們自從不能進城之後，遂躲在山野森林裡襲擊過路者（像不像陳進興一夥？）以得取金錢和藥材等補給，筆者在採礦途中就被PK好幾次。嗚哉！



另外一個新加入的功能，就是雇用商人賣東西。許多已經練成大師的鐵匠和工匠玩家們，可以在置產之後雇用一個商人站在門前充當自動販賣機，他只需將做好的盔甲武器等丟到該商人身上並設定價格，便可在路邊開起一人店鋪來；這也算是UO中的一種新的商業形式吧！

綜觀UO截至目前的表現，雖不能說十分令人滿意（Sever速度低下、練功艱難、事件稀少…），但它仍具很大的發展性。在本世紀結束之前，UO可望仍是第一個、也是最偉大的網路RPG，筆者只希望ORIGIN能夠願意在亞洲地區（日本或台灣）設立專用SERVER，或許可以部份解決線路擁塞的問題，讓UO玩起來更加順暢、愜意。



記者／莊振宇

兩年後的3D科技提早曝光！

Shiny Entertainment的Messiah3D繪圖科技以及遊戲

世界末日即將到來！

傳說神在遠古時代設立了七大封印，這七道封印的主要功能，就是防止天堂以及地獄的力量直接與人界接觸；當這些封印被解開之時，就是世界毀滅之日。每一道封印都藏在無人知曉的地方，只要這七道封印沒有被解開，世界末日就永遠都不會降臨到人間。

遊戲中會出現的角色

雖然這一天不知何時會發生，但是地獄的邪惡勢力已然開始準備這最後與天堂的一戰。從地獄來到人間的使者開始張羅準備，希望靠著領先的準備，讓天堂的力量在開戰時措手不及而贏得這一場戰鬥。邪惡的一方總是會以奸詐的手段來達成目的。

不過，天堂也不是簡單的對手。他們從在人間佈下的間諜以及眼線中，得知了地獄一方邪惡的計畫，因此他們也隨即派出了天堂的天使，到人間來瓦解地獄的勢力。這一些天使運用了他們的力量，在實驗室中創造出了一個終極的戰士，準備為天堂而戰；這一位終極的戰士是叫做BOB，他任務就是將地獄的使者全部都消滅掉，並且保護七道神聖的封印。對了！順便一提，這一位終極戰士是一個長了翅膀的嬰兒！

「上帝在第八天休息了，祂翹起腳，點燃了根雪茄，將濃濃的煙從嘴中吐出，祂說：「接下來就看你的了，小子！」」一瓣撒．創世紀 Shiny Entertainment版本

與上帝創造大地一樣，Messiah將也會是一個驚天動地的遊戲

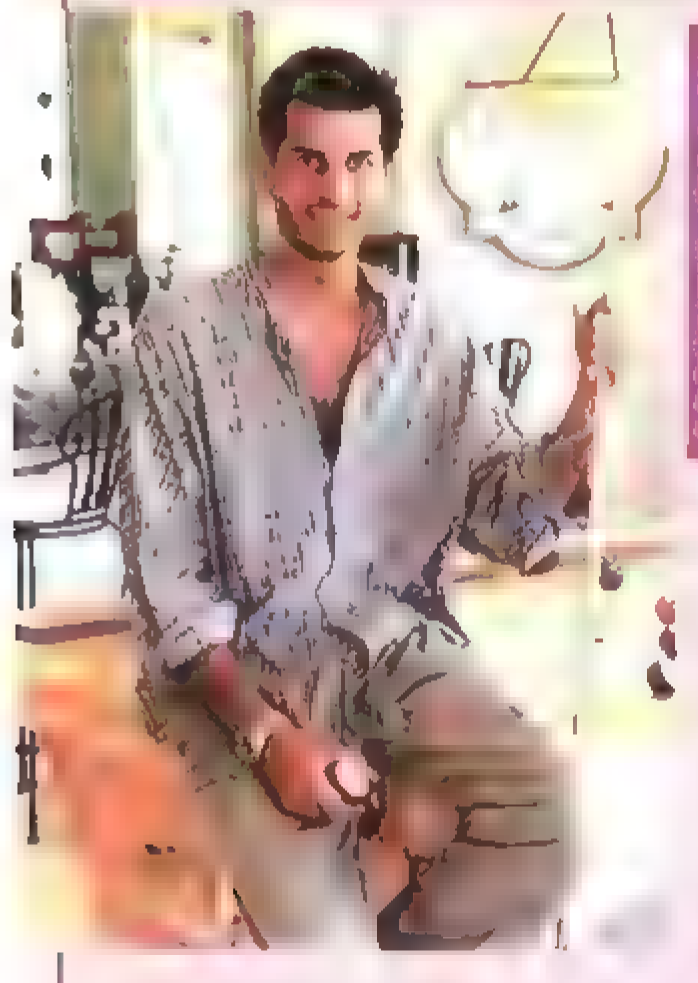
▲長著翅膀的嬰兒Bob

兩年後的3D科技提早曝光

Messiah是Shiny Entertainment目前正在全力設計的一個3D引擎，而使用這一套3D引擎所設計的第一套遊戲，也將叫作Messiah。基本上，它是個3D動作／冒險遊戲，玩家們在遊戲中可以操作近二十多個不同的人物來完成遊戲，不過，遊戲中玩家主要操作的主角，是一個叫作Bob的小天使。他的造型相當可愛，與一般的小嬰兒並無不同。

這一個叫Bob的小天使具有飛行的能力，可是他又飛得不是很好；他也會走路，可是由於他還是嬰兒，因此走得也不太好。這樣一來，遊戲怎麼會好玩呢？別小看Bob，他有一項特殊的能力，就是可以與任何一個人物合體，並且加以操作。於是，玩家在遊戲中的目的，就是找到強壯的人物，然後與其合體進行遊戲，直到找到下一個更強的人物，再與其合體。

由於遊戲的完成度目前只有5%，因此大部份的遊戲細節筆者還不得而知。不過，這一套遊戲已經造成美國媒體的大幅報導，其主要的原因就是本套遊戲的3D引擎：Messiah3D引擎。它與一般的遊戲3D引擎有什麼不同？以下筆者將會一一解說。



John Romero—Quake的設計人認為以上問題的答案是對的，因為他即將推出的遊戲Daikatana不會使用全新的遊戲引擎，而將採用Quake的引擎。他認為，電腦3D的科技已經發展到了極限，無論再如何增強遊戲的聲光效果，也是沒有用的，唯有好的遊戲設計，方能夠讓遊戲玩起來有意思。既然遊戲的設計比較重要，那何必要花好幾個月的時間來設計遊戲的引擎呢？

但是Shiny Entertainment的大頭目David Perry則反對此說。他告訴筆者：『一個好玩的遊戲跟一道好吃的菜是一樣的，一定要從頭開始做起。如果設計遊戲像煮速食那樣，將別人做好的東西放到鍋子去熱一熱，那一定不好吃；因此我們Shiny Entertainment在設計遊戲時，一定是從頭開始設計，而Messiah就是我們最新的一個產品。』

『我們現在正在設計的Messiah3D引擎，將會讓其它的遊戲公司相形見拙！』David Perry—Shiny Entertainment的老闆表示。一般來說，像「古墓奇兵」那樣的遊戲，每一個人物、或是物品，都是約由300個多邊形構成的；一些即將推出的3D遊戲，就算是像「雷神之鎚二代」那樣的遊戲，每一個人物也不過只是由約600個多邊形構成的。難道3D科技已然到達了極限了嗎？當然不是，目前由Shiny所設計的Messiah3D引擎，其速度可以讓顯示每一個人物的多邊形高達300000個！！

▼這就是Messiah的設計成員，最右邊的那一個就是Messiah引擎的程式設計師Micheal "Saxs" Perrson

▲仔細看人物身上的曲線及皺紋的效果，這可不是一般的3D引擎可以達到的效果。

『有些人不相信我們所設計的3D引擎可以達到比「古墓奇兵」快約兩千倍的速度。』Michael Perrson－Messiah的程式設計師表示：『其實這並不難，其它的公司一樣也可以做到，只不過其他的程式設計師不是不夠聰明，就是較懶，所以想不到這些可以讓3D速度增加的技巧。』Messiah所使用的這一些技巧，Michael Perrson對筆者詳細的解釋了一番，筆者也將在下面爲各位一一講解。

人物形體儲存

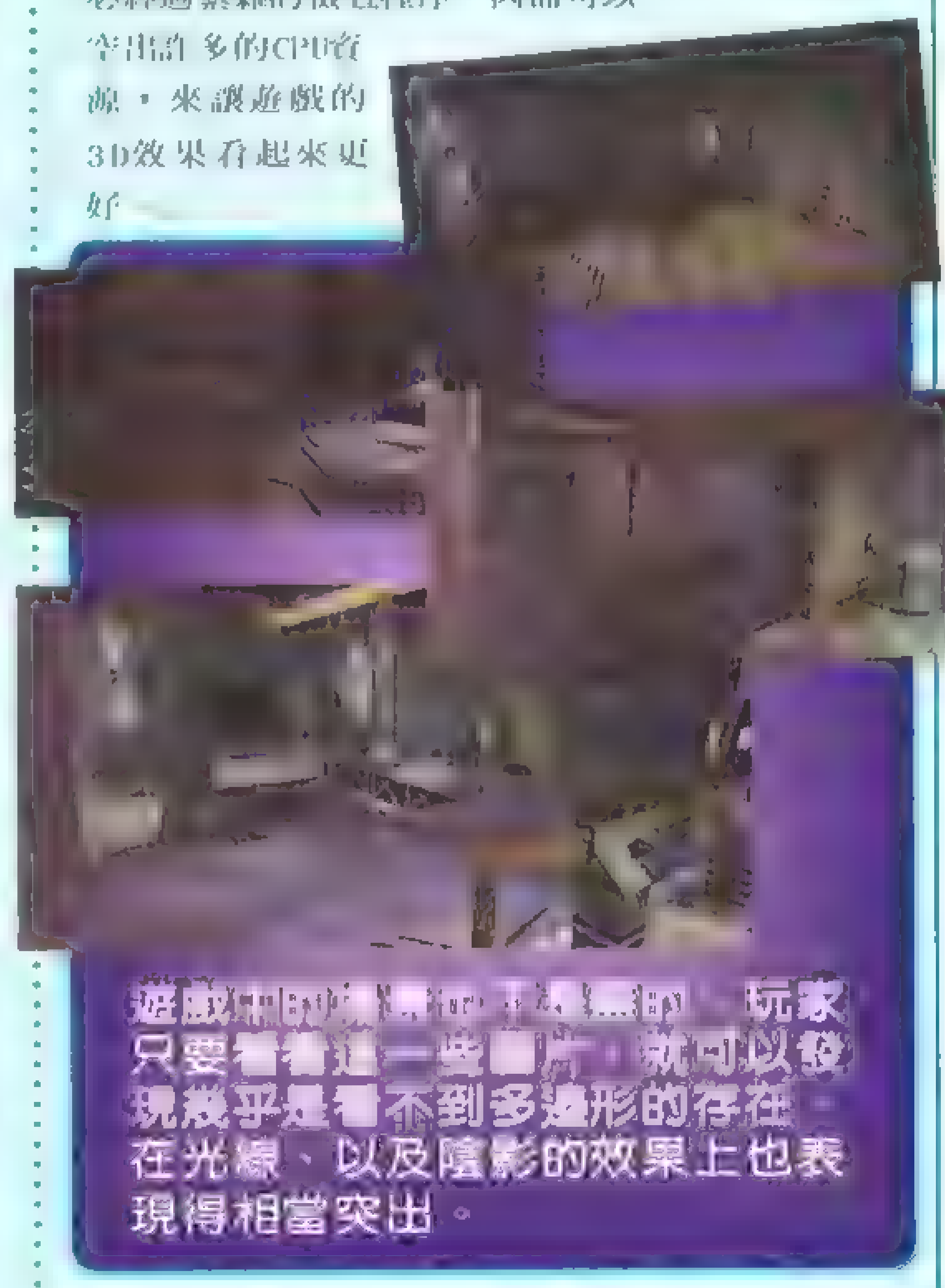
▲這張Bob的圖片看起來相當好，可是據David Perry表示，他的翅膀只不過是用兩片多邊形再加上精巧的材質就繪出來的，看不出來吧！

一般的3D遊戲，所有的人物以及物件都是以多邊形的形態儲存在電腦裡面。當然，玩家可以發現，當一個物件在遠處時，由於該物體將會變得很小，因此只需要少數的多邊形就可以組成；不過，當該物體相當接近畫面時，程式就必須使用大量的多邊形，以保持物體的精細度。總而言之，當一個物體從近處到遠處，在完美的情況下，應該是在每一點時其構成的多邊形數目都不一樣；只可惜，由於市面上的遊戲，所有的3D物件都是以多邊形的方法，將資料存在電腦中，因此一般的程式設計師通常使用一種較簡單的辦法，來解決這一個問題

一般的做法就是將視角從最遠處到畫面這段距離分成五份，然後爲同一個3D物件製造五個版本，而每一個版本的多邊形數量都不一樣。在分好的五個不同的距離中，程式就會使用相對應的五個物件版本，最後，在同一個距離範圍中，就使用向量的方法，來改變物件的大小。使用這一種方法有一個大缺點，就是當一個物件從一個距離範圍移到另外一個時，由於構成物件的多邊形數量突然改變，因此會發生物件觀感無法連接的感覺。

當然，一些比較好的3D引擎，可以將距離範圍分成十份或甚至五十份，來讓遊戲的效果看起來更加細膩；但是這樣一來，程式的速度就會慢很多，因爲每次當3D物件移動時，程式就必須要檢查物件是否移出了預設的範圍；如果是的話，那就要執行將新的多邊形組叫出來，然後繪製到畫面上的動作。這一些動作相當耗費CPU資源。

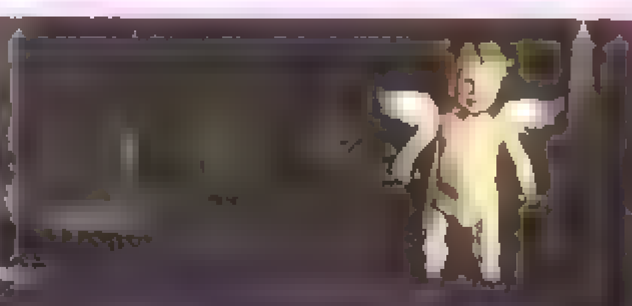
Messiah引擎的做法就不一樣。在Messiah中，所有的3D物件、人物都是以"形體"的方式存在記憶體中的；也就是說，遊戲中的物件只有一組資料，而不是像上述的方法有好幾十組的多邊形資料。『Messiah引擎將會根據記憶體中的型體資料，即時繪製出多邊形的3D物件，而且Messiah引擎具有在不同的距離下，使用不同數量的多邊形來組合物件的能力。』Micheal Perrson說道：『也就是說，在Messiah裡，每一個3D物件的多邊形構成數隨時都在改變。使用這一種方法可以讓程式不必經過繁雜的檢查程序，因而可以空出許多的CPU資源，來讓遊戲的3D效果看起來更好。



遊戲[illegible]玩家只要看看這一些圖片，就可以發現幾乎是看不到多邊形的存在。在光線、以及陰影的效果上也表現得相當突出。

使用這一種方法還有一個好處，就是Messiah引擎可以讓物件在無限遠的地方顯示，而不會像其它的遊戲一樣物件會在某個距離就消失了。『遊戲的物件在最遠處大約是由40個多邊形所組成的，到了最近處時，最高可以達到由580000個多邊形來組成。』Macheal Perrson表示。

遊戲畫質的伸縮性（Scalability）



『Messiah有個相當強大的特點，就是它具有伸縮性。』David Perry表示：『今年在電腦遊戲設計師會議（Computer Game Developers Conference）中，大家都在討論3D遊戲的伸縮性多麼地重要。』所謂的『伸縮性』，就是一個程式能夠在不同的CPU上面以一樣的速度執行，可是卻可以依CPU速度的快慢，來改變畫面上的顯示效果。『當然了，伸縮性之所以重要，就是因為現在市面上充滿著各種不同等級的CPU。』David Perry敘述：『有一些人到現在都還在使用486的電腦，可是也有很多人已有了Pentium 300的電腦；許多的3D遊戲要求高等級的電腦來表現其細膩的3D畫面，可是也有一些設計給486電腦的3D遊戲，卻無法達到一般的水準。不過Messiah可以在各種等級的電腦上都執行得很流暢。』

由於Messiah引擎如前一節所述，使用的物件不是以預先製造的多邊形組儲存，而是以形體的方式儲存，因此多邊形的數量可以在任何時候改變，這樣一來，Messiah便可以依照玩家電腦的速度，來決定在某一個距離中最高可以使用到幾個多邊形來構成一個物件。換句話說，如果玩家的電腦越快，在同一情況下一個3D物件的所使用多邊形就越多，因而就越細膩。

無論如何，由於Messiah引擎特殊的程式設計方式，使用486的玩家不但可以享受到非常流暢的遊戲速度，在畫面上也會有一定的水準。

在這一些圖片中，玩家可以發現Messiah中的場景都相當巨大，因為Messiah3D引擎的速度相當快，因此我們可以設計許多大場景在遊戲中

David Perry表示：「這是其它的3D引擎所做不到的」

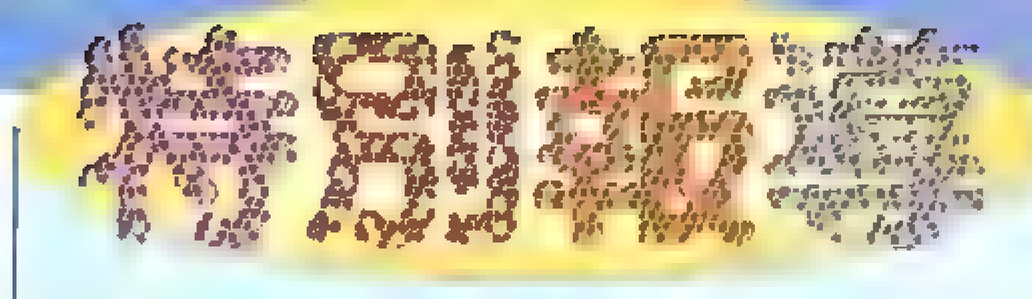
人物皮膚以及肌肉

Messiah最引以為傲的特點，就是它可以將遊戲中的人物，以完美無缺的方式顯示出來。玩家們也許會發現，一般3D遊戲中的人物身體的每一個部份都是接起來的，於是當人物在移動的時候，不同的身體部份都會擠在一起，甚至會陷到另外一個部分裡面。總而言之，人物的身體就好像是由不同的部份組合起來的，在移動的時候沒有一體的感覺。另一個明顯的例子，就是人物的每一塊肌肉在移動時會互相拉扯，尤其是臀部，更會產生好像屁股裂開來的效果。這也就是為什麼3D格鬥遊戲中的女孩通常都穿著裙子的關係。

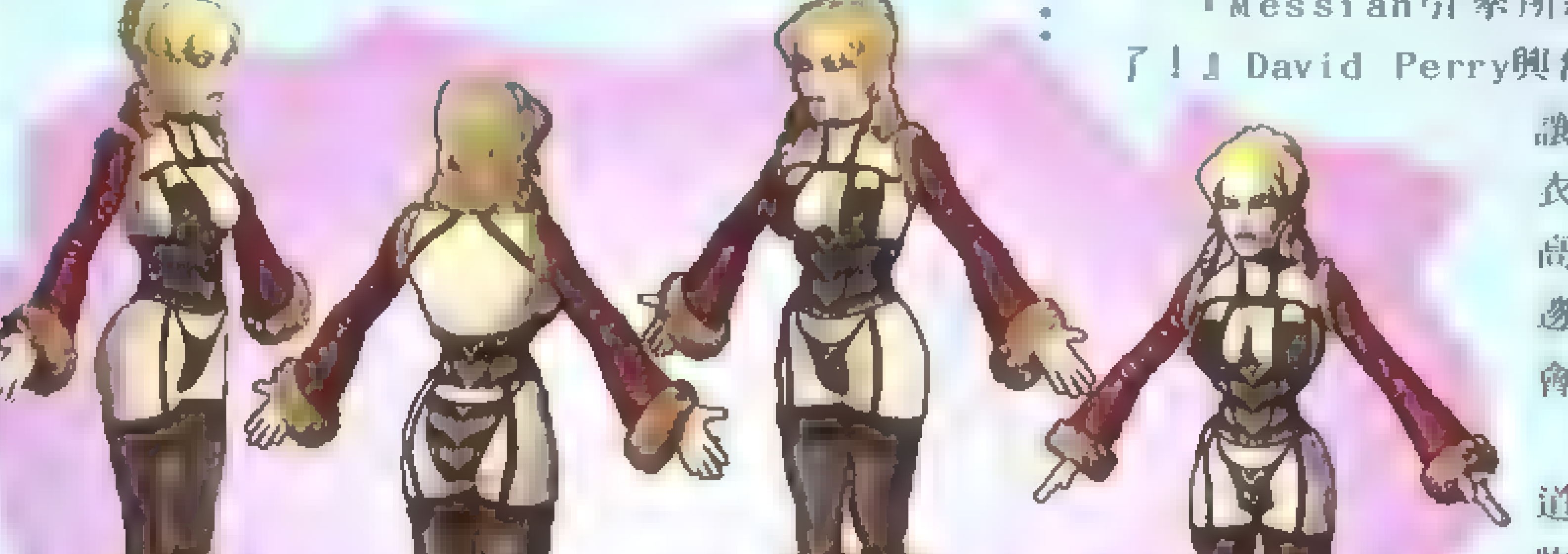
Messiah引擎中的人物在移動時則不會有上述的問題。由於Messiah引擎使用了即時的多邊形重組效果（Tessellation），因此當一個人物在移動時，如果兩個部分中產生了空隙，那麼程式就會即時將該兩個部位的多邊形拆開，並且重新組合來填滿空格的地方。還有Messiah引擎中的每一塊肌肉都有重量的設定，因此當身體在移動的時候，感覺上會更自然。

皮膚的設計更是Messiah另一個強大的地方。除了原先的材質黏貼功能外，Messiah更使用了即時插點（Realtime Intrapolation）的方式，來讓皮膚的關節處看起來更有連續感。所謂的即時插點，就是在一個3D模組的材質上面，如果產生了兩點之中色差太大的情況，程式就為在兩點之中補上兩點的平均色，藉此來讓材質看起來更加圓滑。

3D繪圖時常使用的Inverse Kinatic在Messiah中也有使用。一般的3D遊戲人物的各個部位，通常都是單獨由程式不同的部份來操作，但是Messiah引擎的人物卻是一體的。『Messiah引擎所繪製出



來的人物都擁有骨骼的構造。』Micheal Perrson表示：『這一些骨骼連接之處，就是所謂的關節。



▲從四個不同的角度來看這一位小姐，這是Messiah引擎在最快速度的電腦中表現出來的效果，令人嘆為觀止吧！真的如他們所說的那樣，看不到一片多邊形

當Messiah引擎在繪製人物時，人物的動作都是由骨骼的動態來決定，接著才繪出肌肉與皮膚的效果。這也就是Messiah引擎所繪製出來的人物，在關節之處爲何有相當的連貫性。』

『Messiah引擎所繪製出來的人物眞是太好了！』David Perry興奮地嚷著：『因此我們決定讓遊戲中的女角色少穿一點衣服，用來表現Messiah引擎高強的地方。人物雖然是多邊形構成的，但是玩家們將會看不到多邊形的存在。』

玩家們只要看圖片就知道，Messiah引擎所繪製的人物效果，已經與一般3D繪圖軟體的效果相差不遠。只不過，玩家們不要忘記Messaih引擎是即時將這一些效果繪製在畫面上。『我們的程式跑起來的效果，比起3Dfx加速晶片要強！』Shiny Entertainment的老闆David Perry充滿信心地表示。

動態材質光影輻射技術

『最近市面上的3D遊戲很流行使用所謂的動態光影技術。』Micheal Perrson表示：『但是我們Shiny所設計的Messiah引擎則更進一步，採用了獨一無二的「動態材質光影輻射技術」。這一個新的技術，可以讓Messiah裡面的環境及光影看起來更加眞實，「光」與「影」在3D遊戲中，將因爲這個新的技術而有更新的定義。』

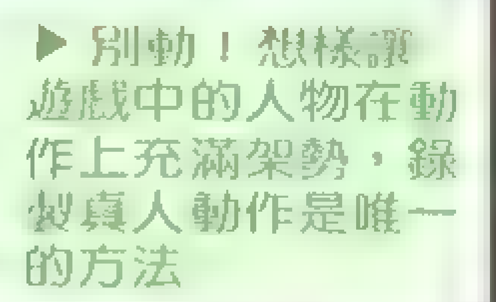
最早的3D遊戲在處理光線效果時，使用的是材質亮度調整（Texture Gamma）的方式達成目的：也就是將光源附近的多邊形上材質的亮度調高，藉此來達成光線的效果。這一種方法是最差的光影處理程序，因爲光線會因爲受到多邊形一片一片的影響而成爲一片一片的形狀。比較新的光線處理效果，叫作光線追蹤法（Ray Trace），這一種方法所使用的原理，是假設光線爲一條線，而且它會在碰到每一個表面的時候都會反射，並且點亮接觸的那一點，這一種方法製造出來的光線效果相當好，而且在不同的光源混合的時候，也會產生各種不同顏色的光線。

雖然說光線追蹤法所繪出的光線效果已經是相當好了，但是在靜置後上面還是不夠，尤其是當一個3D物件在光與影中移動時，影子的效果將會產生不自然的情況。有鑒於此，Shiny Entertainment的Messiah引擎使用了最新的光影計算程序，叫作「動態材質光影輻射技術」。

『動態材質光影輻射技術的方法，是使用電腦來模擬自然界中光線真正的特性。』Micheal Persson解釋：『如果我們用手電筒在黑暗中照明，用以上的原理，照理說真正照亮的將只有一小個圓圈的範圍，可是事實卻不是這樣。為什麼呢？因為當光線撞擊到一個表面的時候，它並不是以直線的方式反彈，而是像水花一樣向四面散開；接著每一道散開的光線依不同的方向前進，直到再一次撞到一個表面，然後再重複上面的動作。

使用這一種方法，光線會充滿整個房間，只不過是強弱的不同而已。在一般的3D遊戲中，很多光線的死角都會變成黑黑的一片，而Messiah引擎就不會產生這一種毛病。筆者在看過遊戲的光影效果展示後，發現人物從陰影走到光亮的地方時，身上的光影變化真正地將人物身上的曲線表現出來，令筆者驚訝不已。

人物動作捕捉

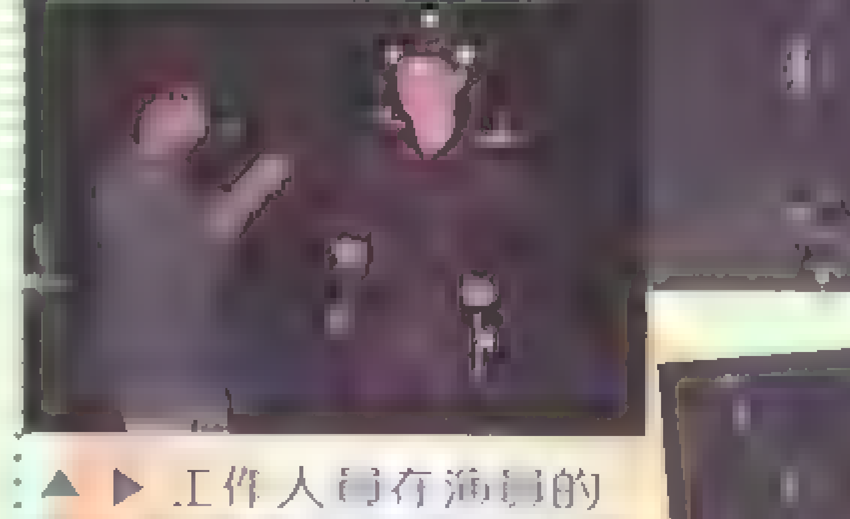


▶別動！想樣讓遊戲中的人物在動作上充滿架勢，錄製真人動作是唯一的方法

進行動作捕捉的演員，遊戲中裡面那一個性感的女人的動作就是由她來錄製的。

『如果要讓遊戲中的人物動作看起來與真人一樣，最簡單的辦法，就是錄下真人動作的細節就好了。』David Perry表示。沒錯，Messiah裡面所有人物的動作，都是使用「動作捕捉」科技製造出來的。

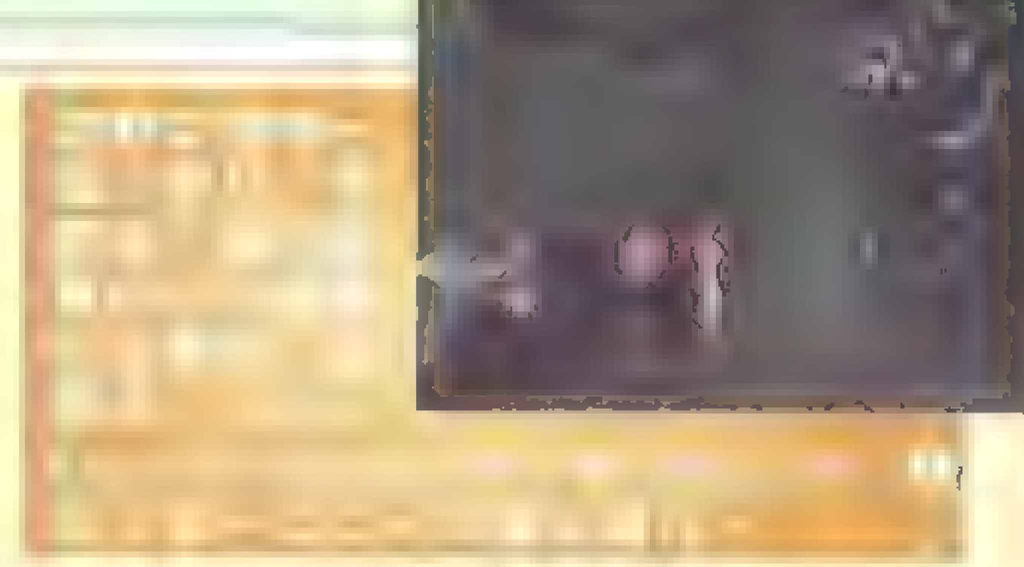
所謂的動作捕捉，就是請一個演員全身裝滿了特別的儀器，然後演出各種所需要的動作，而這一些裝在身上的感應器，就會將人物的動作全部都儲存在電腦裡面，因此玩家們可以想見，Messiah這套遊戲裡面的人物，將會與真人一樣作出自然且流暢的動作。



▲▶工作人員在演員的每一個關節上裝滿了小鏡子，而這一些鏡子會反光而產生相當亮的光點；在四周則裝設有四部攝影機，從四個不同的角度來感應這一些光點的移動，作為遊戲中人物關節移動的根據。

結論

據Shiny Entertainment表示，Messiah這一個3D引擎已經幾乎完成了，而Messiah這一套遊戲，目前則只完成了約5%的進度。David Perry在接受筆者訪問時，不斷地強調Messiah所使用的3D科技應該在兩年後才會出現，可是由於Shiny Entertainment的能力，使得這些技術提早了兩年被他們設計出來。在看過了遊戲的Alpha展示版本之後，筆者也不得不同意這一句話，David Perry絕對不是自誇，因為筆者也是這樣認為的。



Shiny Entertainment 推出的遊戲從來沒有一套吃過敗仗，從「蚯蚓吉姆」、「絕命格殺令」(MDK)等遊戲，每一套都是市場上受歡迎的大作，相信Messiah不但有頂尖的3D引擎，在遊戲的設計上也將會是數一數二的。本套遊戲預定將於明年春季推出，敬請玩家們拭目以待。

全世界最大的電動遊樂場：Sega GameWorks

西雅圖的GameWorks是[illegible]GameWorks整體設計相當地熱鬧

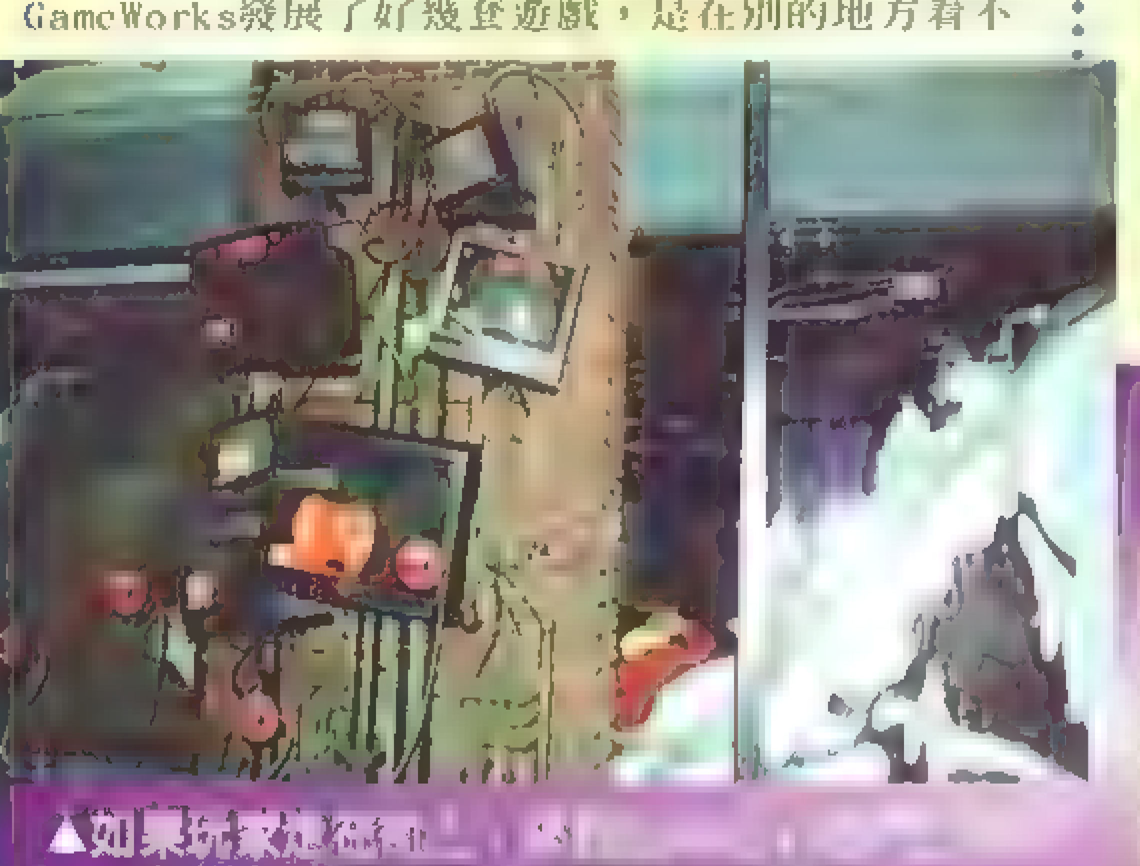
西雅圖位於美國西部海岸的最北方，約一個小時的車程便可以到達加拿大邊界。筆者這一趟到西雅圖來最主要的目的，就是進行Sierra Online的專訪，不過因爲筆者聽聞全世界最大的電動遊樂場Sega Gameworks就在這邊，因此也不得不來開開眼界，順便爲各位玩家報導一番。本來由於Gameworks位在美國，臺灣的玩家很少有機會前來享受，筆者本來不打算報導，但是後來得知Gameworks即將在臺灣、香港等十幾個亞洲國家開設分部，因此便搶先讓玩家們開開眼界。

大家都知道名導演史提芬史匹柏（侏羅紀公園、失落的世界）旗下的夢工廠（DreamWorks）電影特效公司吧！其實，當初史匹柏成立的夢工廠原本不是電影特效公司，而是大型的電動遊樂場；後來因爲他想要成立一家特效公司，因此將DreamWorks這個名字拿來作爲他旗下特效公司的名稱。後來史匹柏真正想要開設大型遊樂場時，便使用了GameWorks作爲其名稱。因此，史匹柏可說是GameWorks的幕後大老闆。

『當史匹柏打算開設GameWorks時，我們必須要找幾個大型的合夥人。』Tom Van Wagenen—西雅圖GameWorks的經理表示：『首先我們找到了最大的合夥人：Sega；你可以發現，在場中所有的遊戲幾乎都是由Sega公司提供的。Sega所作的不只是將遊戲機臺放在這裡而已，事實上他們專門爲GameWorks發展了好幾套遊戲，是在別的地方看不到、玩不到的，這就是爲什麼GameWorks的全名是Sega GameWorks。』

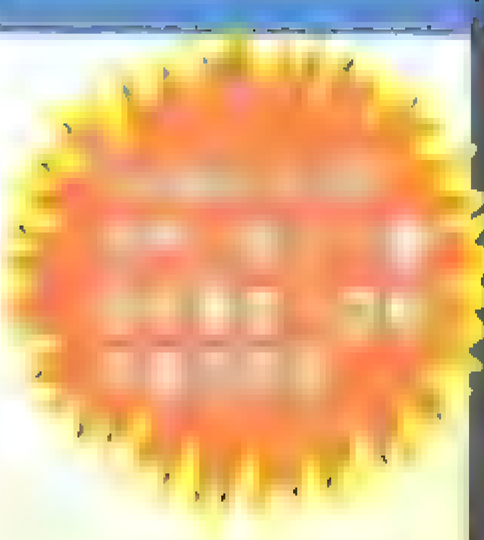
Tom Van Wagenen又說道：『GameWorks第二個合夥人則是環球製片場。在這裡所有的室內設計以及燈光效果，都是由他們所一手包辦的；還有環球製片場也爲了GameWorks設計了一些大型遊戲，就像我們最有名的遊戲Vertical Reality，就是由他們所設計的（筆者將在稍後介紹）。因此，玩家們可以發現，我們的合夥人都是在娛樂界屬一屬二的大公司，這也就是其它大型電動遊樂場無法與GameWorks相比的地方。』

Tom Van Wagenen接著便帶著筆者一行參觀GameWorks。一進門口，筆者就可以感受到相當不同的氣氛，大門口有幾位GameWorks的員工盤查顧客的身份，因爲GameWorks規定在平常晚上十點之後，不准未成年的人進入，而週末時候則是在十點後要有家長陪同方能進入。筆者以爲這是一個相當好的規定，因爲未成年的人晚上在這種場所逗留的話，一定不會幹什麼好事。可是，真正的原因卻不



▲如果玩家[illegible]以感受到不同的氣氛[illegible]GameWorks的整體設計相當[illegible]感覺，當然，也會讓經過的人想要進入一探究竟

▼GameWorks的經理Tom Van Wagenen [illegible]GameWorks的歷史及由來



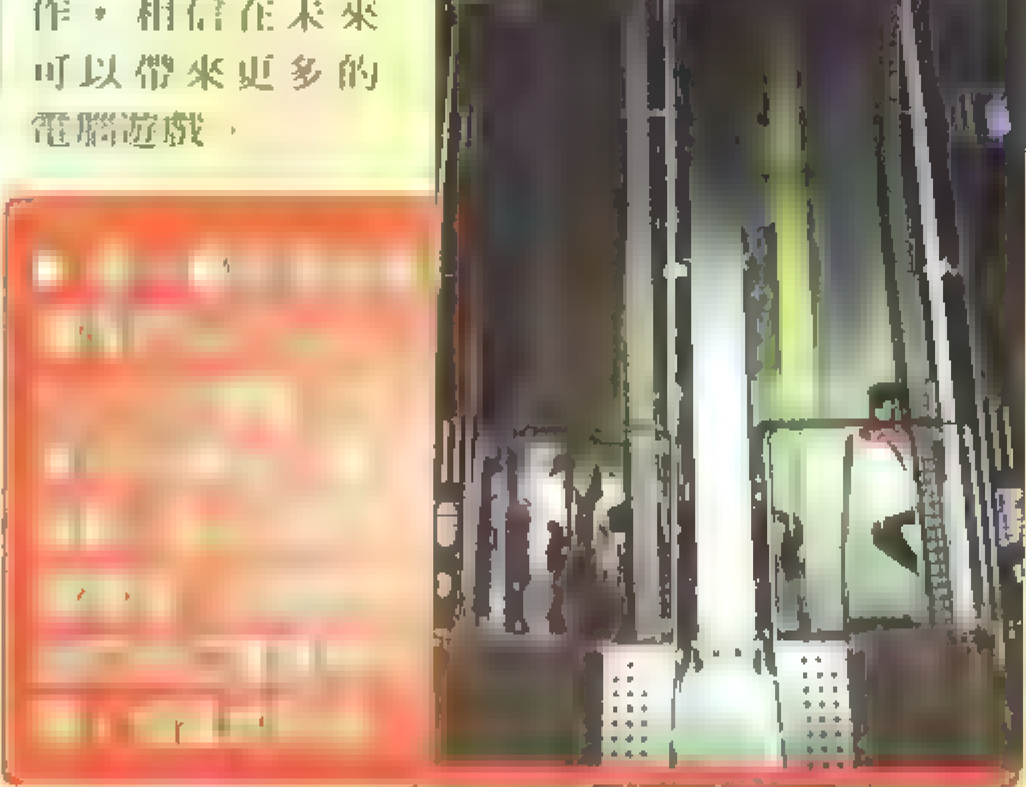
是如筆者所想的。Tom解釋，GameWorks可以說是一個適合大家娛樂的場所，在白天的時候，年輕人或者是兒童可以在這邊得到歡樂，可是晚上GameWorks則希望可以吸引一些下班之後的上班族前來輕鬆一下；因此，晚上十點之後GameWorks的酒吧會開始營業，提供上班族可以一邊玩電動卻又能夠享受喝一杯的樂趣。這就是十點之後不准未成年的人進場的原因。

內部介紹

最新機種－卸貨區

進GameWorks首先會經過的就是所謂的「卸貨區」(Loading Dock)，在這一區裡面的電動遊戲全部都是市場上面最新的機臺，如House of the Dead、侏儸紀公園、VR快打三代等等的機臺全部都在這邊。GameWorks裡面所擺放的遊戲雖然有一些在外面的電動場都可以找到，但是GameWorks的機臺設定卻都是特別設計的。『當然，玩家在外面一樣也可以玩到像House of the Dead一樣的遊戲，那麼為什麼玩家特別地要來GameWorks玩呢？』Tom表示：『原因很簡單，因為我們的機臺都是特別豪華的！像House of the Dead這一套遊戲，我們機臺的螢幕比起外面一般的都要大上一倍之多。因此，玩家在GameWorks玩同一套遊戲時，可以感受到好上數倍的遊戲樂趣。』

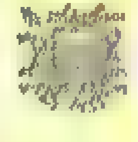
許多電腦遊戲公司似乎也不甘示弱，專門製造了許多的大型機臺來在GameWorks裡面占一席之地。像Interplay這一家公司就是一例。筆者在「卸貨區」中看到了好幾臺由Interplay所設計的大型電腦遊戲，基本上，這一些機臺裝設有最好的電腦搖桿，並且顯示在70吋的投影螢幕上；數臺機器都有連線的功能，玩家可以在這一些特別設計的機器上面玩一些由Interplay所推出的電腦遊戲。像「天旋地轉」(Descent)就是一例。筆者看到好多在場的玩家都爭先恐後地想要在大螢幕上面一試多人連線的對戰遊戲。在這些機器上，玩家也可以玩到最近頗受好評的第一人視角射擊遊戲「火爆鄉巴佬」(Redneck Rampage)。據Tom表示，GameWorks最近與許多電腦遊戲設計公司合作，相信在未來可以帶來更多的電腦遊戲。



在GameWorks最中間有一臺叫作Vertical Reality的大型電動遊戲，這就是上述由環球製片廠所設計的遊戲。基本上這臺遊戲一共有一層樓高，並且有四個能夠上下升降的椅子；面對椅子的，則是由四張大螢幕所組成的一層樓高之長型螢幕，這一塊螢幕上顯示的就是一幢四層樓高的大廈。每一個椅子上面都會有一個搖桿，遊戲一開始所有的玩家都會在第一層。敵人會開始大量地在螢幕上面出現，玩家的目的就是要操作搖桿將敵人都射死，當玩家打死一定的敵人後，便會往上面升一層；也就是說，玩家的椅子會向上面移一層，面對著第二個螢幕。遊戲的目的就是想辦法升到最頂一層，也就是大魔王所在的地方，並且將他射死，第一個打死大魔王的就是贏家。不過，如果玩家被敵人打中的話，椅子就會向下移一層。筆者一行親身實地玩了好幾次，發覺相當有趣，因為我們隨時都會上上下下地移動，而且椅子移動的速度相當的快，因此除了遊戲本身好玩之外，也可以感受到如同在遊樂園玩雲霄飛車的刺激。

奔馳如風－賽車區

「卸貨區」的下一個區域就是「賽車區」。在這邊，筆者見到了各式各樣的賽車遊戲，最引人注意的就是8人連線的Indy 500賽車機臺。不過，在這邊筆者也看到了8人連線的Super GT以及許多四



[illegible]

人連線Daytona USA機臺。GameWorks裡面所使用的機臺，果然與筆者平當在電動場裡面看到的大不相同；除了螢幕都比較大之外，椅子本身也都會移動，更別談所有的方向盤都具有力量反饋的功能。除了上述的機臺之外，幾乎在市面上找得到的賽車遊戲在這邊都一應俱全，像使用3Dfx晶片的Road Rash機臺，還有許多的摩托車或是跑車的遊戲，如Sega的Manx Super Bike TT等，可說是應有盡有。『賽車區是GameWorks裡面最受歡迎、也是營利最大的一個區域。』Tom說道：『這一個區域的遊戲收費，通常都是介於一塊到四塊美金之間，雖然聽起來不太便宜，但是絕對值回票價的。』喜歡玩水上摩托車的玩家，也可以在這找到4人連線的機臺。

手腳並用－運動區

接著的"運動區"也是一個不可錯過的好地方。在這邊玩家們可以找到許多大型運動機臺，其中最好玩也最受歡迎的一些遊戲，算是Alpine Skier這一套滑雪遊戲。Alpine Skier的機臺設計得像一個滑雪機一樣，玩家站在兩片雪橇上面，使用身體以及腳部的移動來控制畫面上的主角滑雪，感覺上相當好玩也相當真實；只不過筆者從來沒有滑過雪，因此不太會玩這一套遊戲。筆者隨行的攝影師則相當厲害，因為他冬天時都會上山去滑雪。

▲在這一區裡面，[illegible]各式各樣的運動遊戲，如騎馬遊戲或是滑雪遊戲等等。

在這裡玩家也可以玩到滑板的遊戲，滑板的機臺設計與滑雪的差不多，只不過玩家腳下踏的東西變成滑板而已。在這邊，所有的運動遊戲玩家都可以找得到，像籃球遊戲、足球遊戲等等的機臺都一應俱全。在這邊筆者也看到了許多「空氣曲棍球」桌（就是那種桌上有一片圓形的塑膠片，然後雙方拿著一個圓形的手把，想辦法將塑膠片打進對方的球門中）。令人驚訝的是，這一些「空氣曲棍球」桌相當受歡迎，筆者在GameWorks的時候，這一些桌子隨時都是滿座。

臥虎藏龍－格鬥區

喜歡格鬥遊戲的玩家也可以在GameWorks的「格鬥區」享受到各式各樣的格鬥遊戲。在這邊，玩家可以找到市面上所有推出過的格鬥遊戲；除了最新的VR快打以及快打旋風的機臺之外，一些比較舊型的機臺在這邊也找得到，像VR快打一代以及快打旋風一代等等的骨灰級遊戲，或者是一些在市場上根本已經找不到的遊戲等，這些在GameWorks裡面都可以找到。

[illegible]

筆者來到GameWorks之後，原本自以為自己的VR快打三代的技術相當厲害（因為筆者在紐約的時候打遍天下無敵手），於是在這邊不禁地也想要在這邊試試身手，打敗所有的敵手。一開始筆者的敵手是一個日本妹妹，長得還不錯；筆者正打算要將其打敗的時候，卻被她使用Sarah將筆者痛打一頓。之後的幾局筆者都慘敗在她手下，筆者真是連碰都碰不到她；當筆者退下場後，從旁觀戰，才發現在GameWorks裡面的玩家都是一等一的高手，水準就是不一樣，比起紐約的玩家要強上好幾倍。筆者到現在才知道什麼叫做強中自有強中手。

樂在其中－懷古區

十幾年前就開始玩電動遊戲的玩家，相信對此初期時代的遊戲相當懷念吧！在GameWorks裡面，有一區叫作「懷古區」的地帶，裡面所有的遊

▲既使是……，還是有相當多的玩家在這邊玩得不亦樂乎，……認為還是以前的遊戲比較好玩

戲都是最古老的電動遊戲。『這裡擺設的都是那些幾乎或是已經絕種了的遊戲。』Tom Van Wagenen表示：『一些年紀較大的玩家對於古老的遊戲都懷有一定的感情，從某些角度看來，舊的遊戲也比較好玩；一些像小精靈、小蜜蜂等等的遊戲，都是以前相當受歡迎的遊戲。GameWorks派了專人到處查訪，找到了這一些古董級的遊戲機臺來擺放在這個區域裡面。這些機臺之所以難找，是因為設計它們的公司不是倒閉了就是不再生產這一類的機臺，因此我們要花很大的工夫，才能找到這一些機器。說了也許你不相信，很多年紀比較大的玩家來GameWorks，就是為了要玩這一些古董級的遊戲。他們可以坐在這邊一整天玩小蜜蜂等遊戲，都不會感到厭煩。』

懷古區裡面的機臺相當地多。筆者看到了許多幾十年前的彈珠台，以及許多像Moon Patrol、Missile Commander以及Gyruss等等的古老遊戲。這一些遊戲很多都是單色的，比較新的也僅僅有4色的CGA顯示效果而已；可是這一些遊戲之所以好玩，不是因為他們的畫面效果多麼驚人，而是他們的內容相當有趣。筆者看到這一些遊戲，就不禁想到近來的遊戲都牛取勝於華而不實的聲光效果，卻都忽略了最重要的遊戲內容，使得遊戲玩起來都沒有意思。我想，這也就是為什麼老遊戲會這麼受歡迎的原因。

戰地稱雄－戰鬥區

▲Tokyo War是一個……的坦克車遊戲，看起來容易，但是駕駛起來則並不是那麼容易的

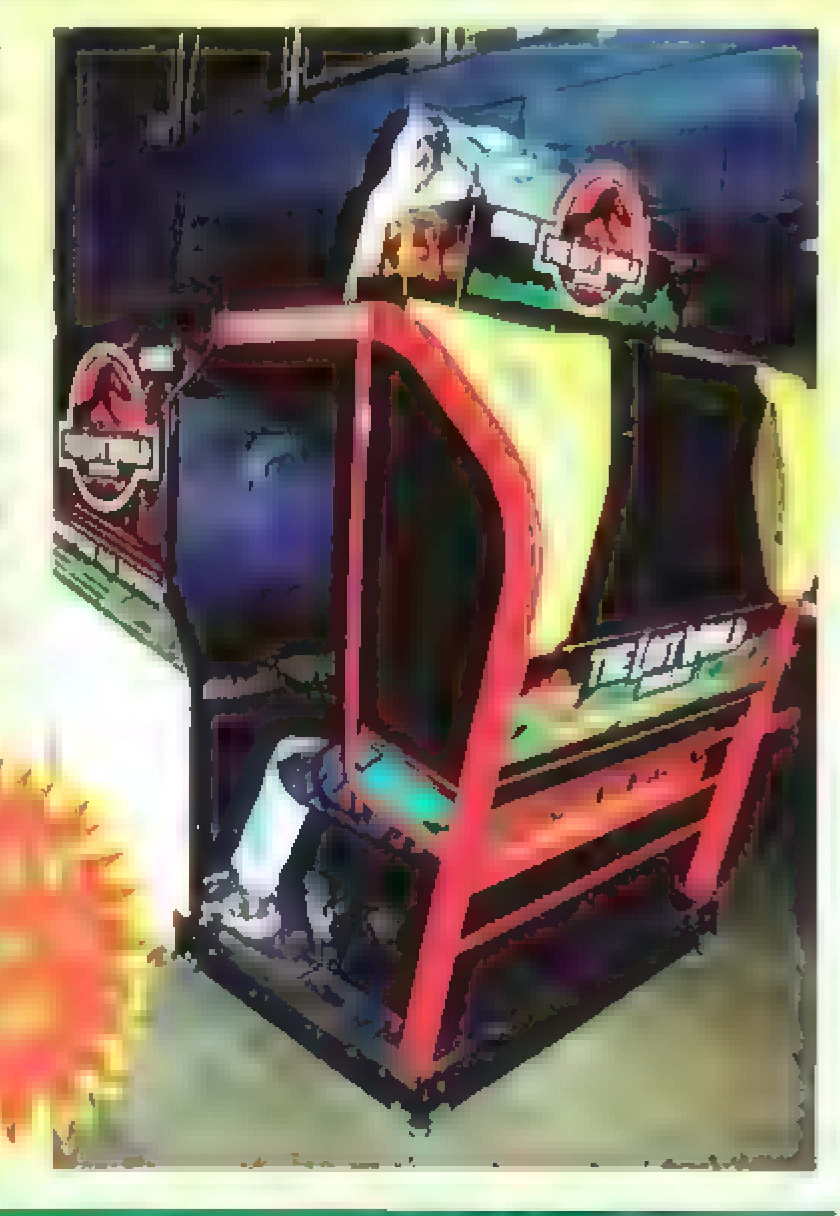
GameWorks還有一個叫做「戰鬥區」的地方，在這邊玩家可以玩到許多對戰性質的遊戲。筆者個人比較喜歡的就是Tokyo War這一套遊戲。在Tokyo War裡面，玩家駕駛著一部坦克車，而遊戲進行的方式，是讓玩家們分為兩隊，當遊戲一開始時，玩家只要盡量地對敵方的坦克開砲，然後想辦法躲開敵人的砲火就可以了。聽起來相當簡單，可是玩起來卻非常刺激。

戰鬥區還有許多的戰鬥性質遊戲可供選擇，另外一個讓筆者注意的遊戲就是F-16空戰遊戲，玩家可以在這邊感受到駕駛F-16戰機的快感。

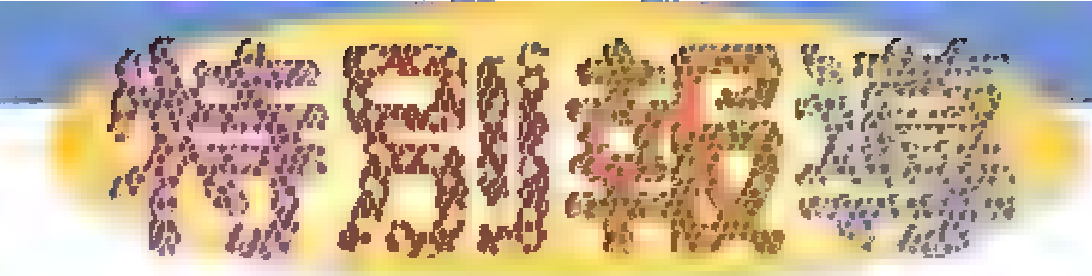
百發百中－射擊區

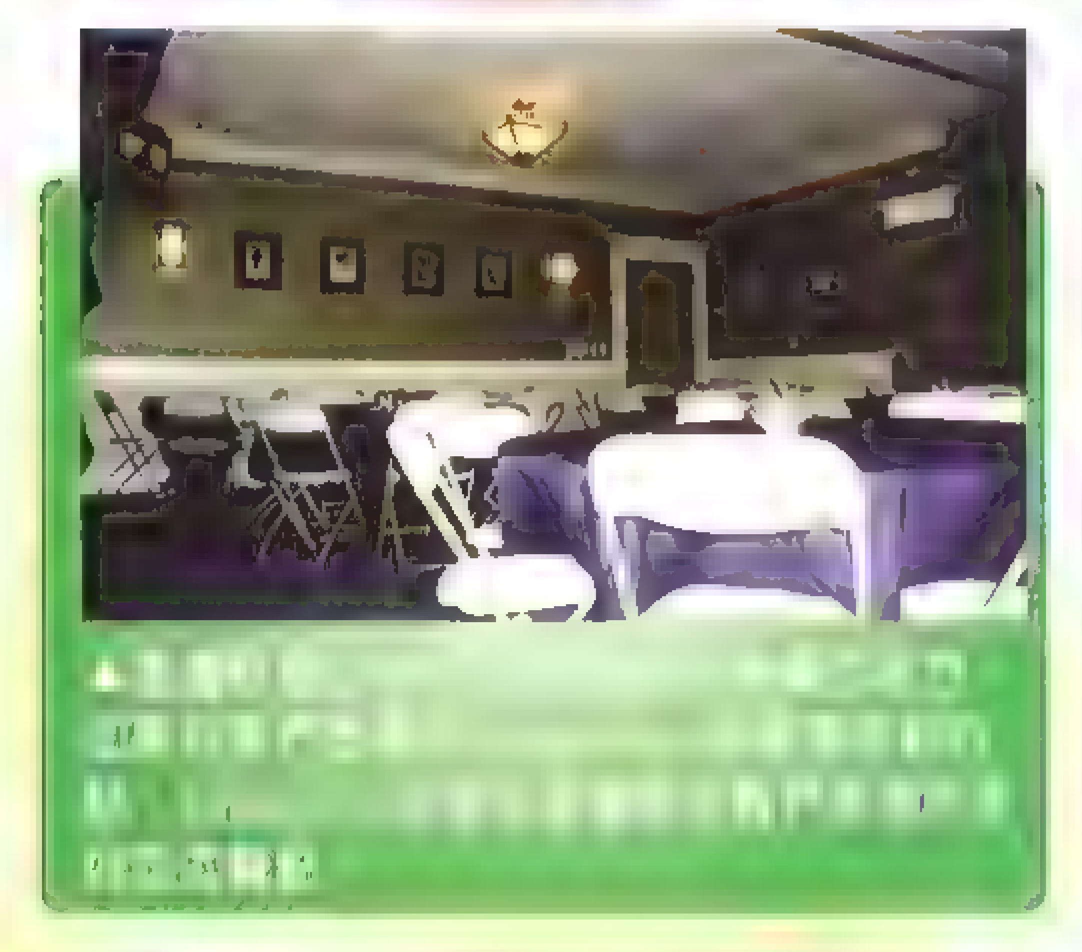
「射擊區」則是另外一個筆者較為喜歡的地方。在這邊玩家們可以享受到各式各樣的射槍遊戲，而最新且最受歡迎的遊戲之一，就是House of the Dead。筆者一向都很喜歡玩這一套遊戲，來到GameWorks之後，更是將這一套遊戲全破了兩次。當然，除了House of the Dead之外，玩家在這邊也可以享受到大型的機關槍射擊遊戲、Virtua Cop、Leathal Enforcer等等有名的射擊遊戲。GameWorks裡面的機臺玩起來效果都比起其它地方還要好，當然，收費也較貴一些。GameWorks裡面的射槍機臺，平均都比外面要貴上0.25美金。可是筆者相信花這些錢是值得的。

射擊區裡面較受歡迎的新機臺不外乎就是侏儸紀公園了。侏儸紀公園的機臺設計相當好，一次可以兩個人玩，玩家坐在一個類似吉普車中的空間裡面，椅子的正下方就是一個大型的低音喇叭；玩家只要拿著槍，將畫面上所有的恐龍都射死就可以了。不過因為這一個機臺的遊戲進行空間是密封的，所以在音響效果以及畫面效果上都是相當真實，玩家也可以真正感受到大恐龍腳踩在地上的振動感。



不分年齡的樂園





GameWorks也時常幫別人舉辦派對。』Tom Van Wagenen笑道：『只要人數在十人以上，我們都歡迎玩家們在GameWorks舉行各式各樣的派隊或者是聚會。我們在二樓的地方有兩間派對室，裡面的設計與外面高級的餐廳一樣；我們收費的標準是每人15塊美金，而餐點以及飲料都會由GameWorks來準備。不要以為我們是電動遊樂場，做出來的食物就不好吃，事實上，我們所準備的食物不但好吃，而且相當精緻。GameWorks不但可以提供聚會來賓一個歡樂熱鬧的氣氛，他們也能夠在聚會之餘到樓下去玩電動遊戲。』

當然，聚會的來賓如果要玩遊戲通常得另外付錢，但是，GameWorks也有另外一種派對的收費標準。如果主辦人願意付每位來賓50塊美金的話，那來賓們就可以在五個小時內無限次玩任何遊戲。

『美國微軟公司（他們與GameWorks一樣都位於西雅圖地區）時常將整個GameWorks包下來舉行派對。』Tom Van Wagenen表示：『所有微軟的高級主管都會參加。GameWorks的目標就是讓不分年紀、不分地位的每一個人，都能夠享受到遊戲的歡樂。我記得第一次微軟在這邊舉行派對時，老闆比爾．蓋茲（Bill Gates）在玩過Vertical Reality遊戲機後不亦樂乎，瘋狂地愛上了它。就算是像比爾．蓋茲這樣的大人物，在GameWorks裡面也變得好像小孩子一樣，沉迷在每一臺遊戲機中。』

在二樓的地方也有一個餐廳以及一個酒吧。GameWorks的餐廳裡面所賣的食物相當好吃，而且價錢合理。『GameWorks餐廳裡面的食物是公認的美味。』Tom Van Wagenen驕傲地說：『我們最近才被西雅圖的報紙評為「十塊美金以下最好吃的地方」。玩家們在玩累之後，可以到我們的餐廳來點個披薩或者是炸雞來吃。』

在GameWorks的酒吧裡面，成年的玩家可以點各式各樣含有酒精的飲料。『你可以發現，GameWorks不只是一個小孩子玩的地方。』Tom表示：『我們希望也能夠吸引年長的顧客，因此我們提供一個他們能夠喝一杯的地方。』的確，在GameWorks裡面，筆者確實是看到了各式各樣的年紀的人。看起來電動遊戲並不是小孩子或是年輕人的專利。

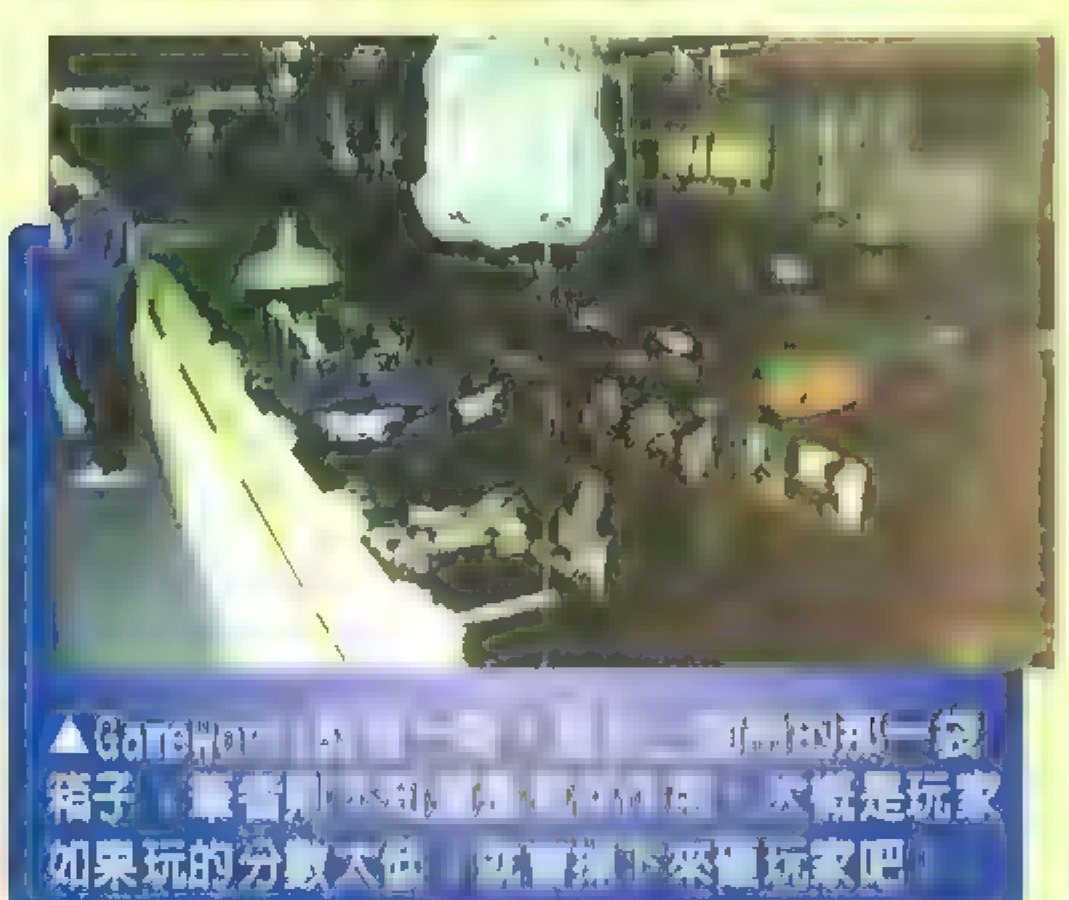
許多的家長都不願意讓他們的小孩進入雜亂的公共場所，他們擔心像這樣的場所會不安全；可是，GameWorks卻從沒發生意外過。『我們相當注重GameWorks內部的安全。』Tom解釋：『在這裡，我們有190位員工隨時在全場監控。因此，如果有人要在這裡惹事的話，他們是打不過190個人吧！』

以卡代幣

在GameWorks裡面的機臺完全不收硬幣，而是使用插卡的方式。『每一個進入GameWorks的玩家，都會購買一張叫作Smart Card的卡。』Tom表示：『玩家可以在GameWorks中分佈在各處的Smart Card機器中購買點數。玩家只要將鈔票放到機器裡面，並且將卡在機器中刷過去，就可以將點數加到卡中。例如玩家如果塞入一張$20元的鈔票，玩家

的Smart Card中就可以增加$20的點數。有時候我們在促銷時或者是特別的假日時，我們也許會多送點數給玩家們。

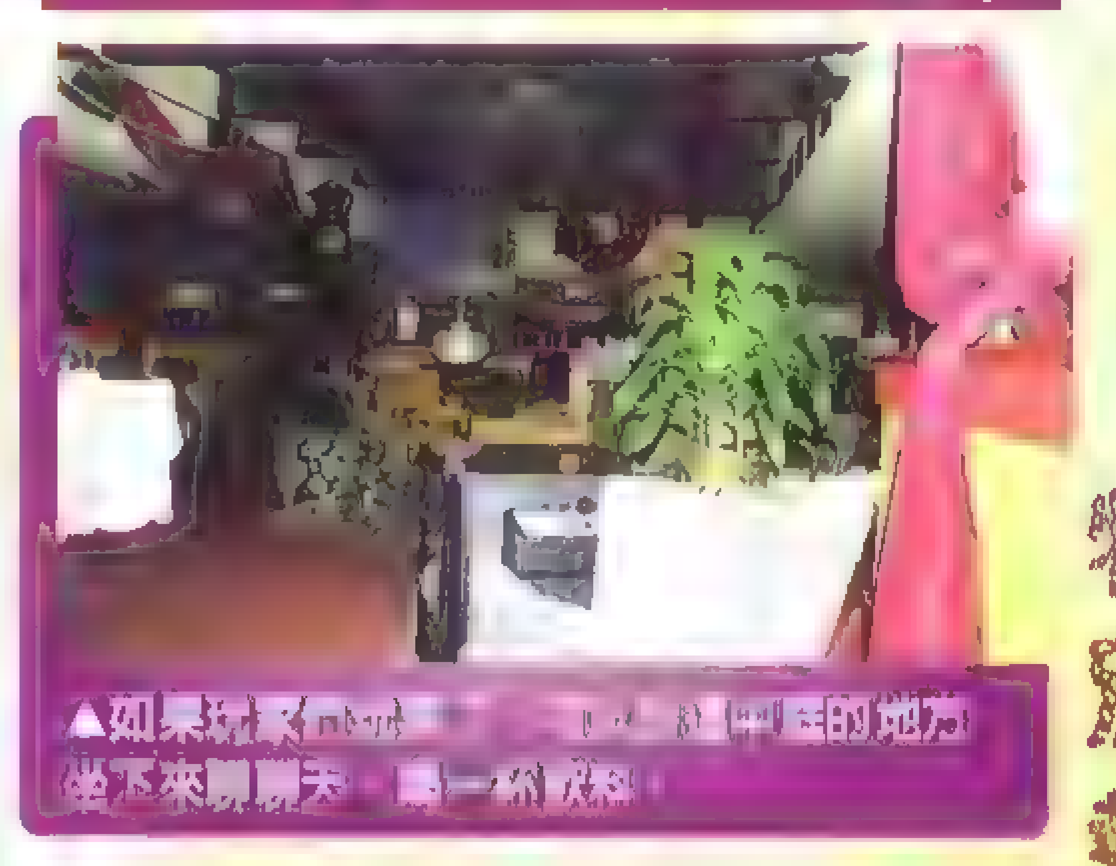
GameWorks的顧客只要拿著Smart Card就可以玩所有的機臺。玩家只要將卡塞到機臺上面的讀卡機，機器就會將卡上的點數扣除。『使用Smart Card的目的不只是讓玩家可以方便玩而已。』Tom表示：『最主要的目的，還是讓我們能夠瞭解玩家們的喜好以及遊戲們受歡迎的程度。』原來在GameWorks中的每一臺機器都與一臺中央伺服器連線，這樣一來，那一臺機器在一個月中被玩了幾次，以及賺了多少錢會有仔細的記錄。根據這一些記錄，GameWorks的人員可以將不受歡迎的機臺拿掉，或者是增加受歡迎機臺的數目。


▲GameWor……箱子……大概是玩家如果玩的分數太低……玩家吧

每一臺機臺的分數也會詳細地紀錄在中央的電腦裡面。有時候，GameWorks會舉辦一些特別比賽，這時他們就會依照中央電腦的分數記錄來裁判比賽的結果。另外玩家的卡上所儲存的，則不只是可以使用的點數資料；當玩家每玩一個遊戲，這個遊戲的名字就會被記錄在卡上。如此一來，當玩家在GameWorks享受了一個晚上之後，如果想要知道當天他一共玩過了什麼遊戲、玩過了幾次，都可以在刷卡機上取得完整的名單。

『整套Smart Card系統可以讓我們作爲經營的參考。』Tom說道：『我們不但可以追蹤機臺的營利情況，也可以追蹤不同類型玩家玩遊戲的不同模式。這一些資料不但對我們有用，對於一些大型機臺遊戲設計商也是相當寶貴的參考資料。』

連線轉播

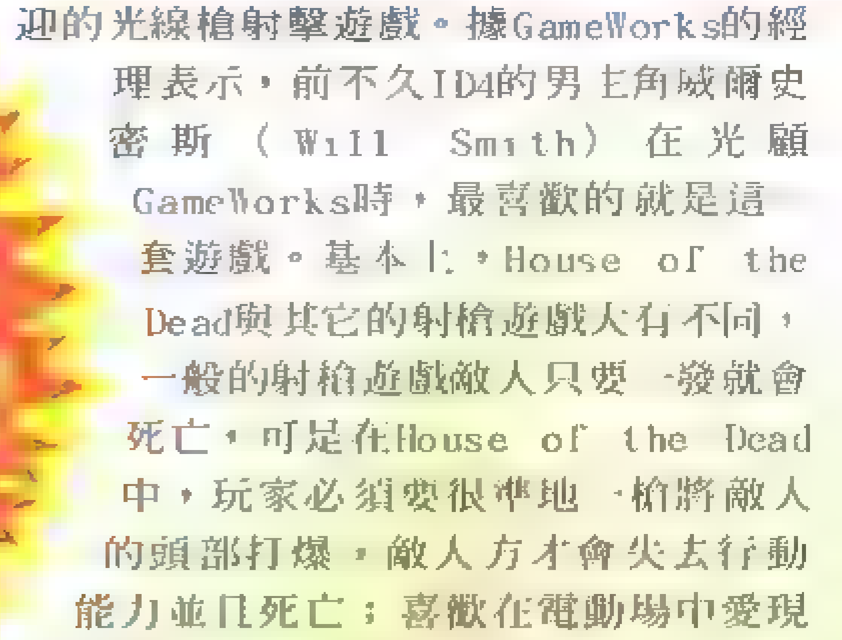

▲如果玩家……的地方坐下來聊聊天……

GameWorks裡面所有的機器還有一項相當強大的連線功能。在GameWorks場內的四周有許多大螢幕，而這一些螢幕則可顯示出場內任何一臺遊戲機臺的遊戲畫面。『GameWorks高薪聘請了許多的VJ（好像電臺的DJ一樣，只不過VJ是操作電視的）。』Tom表示：『玩家可以發現在GameWorks四周擁有許多的電視螢幕或是電視牆，而我們的VJ會隨時播放目前最熱門的MTV音樂電視，不斷地在GameWorks的會場中製造熱鬧的氣氛；還有由於我們所有的機臺都有電腦連線，因此當一個玩家得到相當高的分數時，我們就會將現場所有的螢幕切換到該玩家的機臺畫面。然後當該玩家結束遊戲時，我們的「訪問小組」就會前往訪問該玩家，並且將這些畫面同時播放在電視螢幕上。因此，玩家們可以發現，GameWorks是一個相當熱鬧的地方。』

目前GameWorks在美國五個大城市都有分店，除了位於拉斯維加斯的分店是五萬平方呎之外，所有的店都是三萬平方呎。所有的分店的機臺都有連線功能，更驚人的是，分店與分店之間的機臺以及電視傳送都有連線能力。因此，GameWorks時常舉辦全國性的電動大賽，藉由機臺的連線功能以及電視的轉播功能，GameWorks可以在所有的分店之間輕易地交換分數的資料。一個分店的玩家也能夠藉由電視轉播，來知道另一家分店的情況。

未來發展

GameWorks的確是個相當好玩的地方。在Tom Van Wagenen介紹完整個GameWorks之後，他給筆者



一行整個晚上都可以免費玩的Smart Card，讓筆者一行能夠實際地嘗試所有的遊戲。筆者挑出一些特別喜歡的遊戲，將會在下面稍微為各位玩家介紹。據Tom表示，目前GameWorks打算在亞洲各大城市開設分店，因此，臺灣的玩家也許在不久的將來，就可在臺灣享受到GameWorks的各種設施。

House of the Dead

這是一套由Sega推出，目前算是相當有名的遊戲。玩家扮演的是兩位警隊的幹探，在收到了好友蘇菲（Sophie）的求救電話後，趕到一座相當大但古老陰森的宅邸前來調查。在來到門口後，方才發現整幢屋子已經被殭屍所占領。雖然在門口的庭院就找到了蘇菲，但是她卻從兩個警探的面前被怪物所抓走。玩家所要做的，就是殺進屋內，企圖將蘇菲救出來。不過，由於蘇菲在第一關最後會死掉，因此兩位幹探的目的後來就變成找出幕後操作這些殭屍的主使者，為蘇菲報仇。

這是一套目前最受歡迎的光線槍射擊遊戲。據GameWorks的經理表示，前不久ID4的男主角威爾史密斯（Will Smith）在光顧GameWorks時，最喜歡的就是這套遊戲。基本上，House of the Dead與其它的射槍遊戲大有不同，一般的射槍遊戲敵人只要一發就會死亡，可是在House of the Dead中，玩家必須要很準地一槍將敵人的頭部打爆，敵人方才會失去行動能力並且死亡；喜歡在電動場中愛現自己射槍多準的玩家，House of the Dead就是最好的挑戰。不過打不準的玩家也不用灰心，雖然說不用打頭也可以將敵人殺死，但是玩家很可能要多打好幾槍，敵人才會失去行動能力。

一般來說，如果不打頭的話，應該可以一槍內打死一個怪物；可是，有一些機台的難度被調高了很多（像GameWorks裡面的機臺都是調到最難），因此可能要打到多達7槍才能將敵人幹掉。

House of the Dead使用的是Sega Model 2的主機版，雖然說比起Sega最新的Model 3（使用在VR快打三代以及Super GT上面）的速度較慢，但是由於遊戲的畫面切換速度仍高達每秒60張圖，因此效果看起來相當好。當玩家打到敵人的身體某一部份時，該部份就會應聲而斷。當遊戲調到最難時，玩家既使將敵人的上半身全部打爛得只剩下半身，敵人仍然擁有行動能力，並且會向玩家進行攻擊。遊戲中的人物都是使用骨骼架構進行3D繪製，因此敵人被槍打到時所作出來的反應相當自然，玩家可以感覺得出子彈的力道在敵人身上產生的作用。

GameWorks上個月在全美國各分店舉行一場連線的House of the Dead大賽，根據每位參賽者的分數，選出了一位贏家。聽說這老兄一滴血都沒有損耗，就獨自一人全破本遊戲。實在是太厲害了！GameWorks的經理表示，他們所準備的一萬塊美金獎金就是被他拿走的。真好！玩遊戲也能賺錢

本遊戲將在Sega Saturn上面推出，而且Sega也打算在電腦上面推出PC版的遊戲。

過關心得：

House of the Dead其實玩起來並不難，可是許多初學的玩家都會因為按太多次扳機而出現手指痠痛的症狀。筆者建議，玩家可以使用食指以及中指交替運用。令人驚訝的是，使用中指事實上可以以較快的速度扣動扳機喔！在打敵人的時候，最好的方法就是瞄準敵人的頭部，如此方能夠一槍將其解決。初學的玩家可以往頭部的部位開個五、六槍，總有一槍會打得中。

對付第一關的魔王時，當它還沒有除去裝甲時，玩家必須要連續往其右胸身上的弱點連續開槍，才能防止他靠近並且攻擊玩家。在第二階段時，魔王會將裝甲卸掉，這時當玩家開槍擊中魔王身上的某一個地方時，該

部位的肉體就會被打爛得剩下骨頭。玩家要切記的就是在第二階段時，一定要找魔王身上有肉的地方打，如果玩家打魔王身上只剩下骨頭的地方，將無法造成損傷。

第二關魔王是一隻大蝙蝠，玩家在射擊時，必須要小心牠旁邊的小蝙蝠會隨時地向玩家飛過來。在第一階段的時候，玩家只要注意這一個小細節，就可以完全不受到損傷。在第二階段的攻擊時，魔王會以"8"字型的方法在畫面上飛行，當牠第二次飛到畫面右邊的時候，牠就會向玩家衝過來，並且損傷玩家；但是如果玩家可以在牠飛過來的時候連續打中牠四槍（兩人玩時就必須要打中八槍），牠就不會打中玩家。因此，這裡的秘訣就是當牠以"8"字行飛行的時候，玩家這時可以不用開槍，但是要確定手槍的子彈全部都上膛了；等到蝙蝠第二次飛到畫面右邊準備要向玩家衝過來時，玩家就可以狠狠地向其射擊，如此一來就可以避免受到損傷。在第三階段的攻擊時，主角一定會從屋頂掉下而懸在天花板上，這時，玩家要趁牠還在飛行的時候就將其解決，否則牠開始進行攻擊時，玩家一定會被打中。

第三關的魔王是一隻蜘蛛，打法是集中火力打牠的頭。在第二階段時，蜘蛛的尾巴會射出許多電球，玩家這時要專心地將電球一一打下來，才能防止被損傷。當所有電球都被打下後，千萬不要瘋狂地射擊蜘蛛，因爲這時牠的手會將牠的頭擋住，因此射擊再多也是沒有用的；玩家可以將子彈上膛，等待牠的攻擊。蜘蛛這時會爬向玩家，並且在靠近玩家時使用擋住頭部的手來攻擊玩家，而玩家就是要趁這時候向牠的頭部射擊，只要打中，蜘蛛就會後退而不會損傷玩家。

最後一關的大魔王一共有三種攻擊模式，第一種是左右移動並且向玩家快速地射出許多火球。玩家這時候必須要專心地將飛過來的火球打掉，才不會受到傷害。第二種攻擊模式是魔王會拿著一團火球向玩家衝過來，玩家這時候要仔細瞄準其手上的火球，並且只需要開一槍，就可以阻止他的攻擊。最後一種攻擊方法就是魔王會在身旁產生許多火球，玩家必須趁這時候多打魔王幾槍。當他將火球都射往天空時，玩家必須趕快將火球全部打掉。不必急著將魔王打死，最重要的還是不要讓魔王傷到玩家爲主。

Indy 500

[illegible] 不是其它的遊戲可以比擬的 [illegible]

GameWorks裡面另一個受人歡迎的遊戲，就是Indy 500遊戲。這也是一套使用Sega的Model 2主機版所設計的遊戲。這一套遊戲玩一次要4塊美金，雖然說聽起來很貴，但是令人驚訝的是，每一個來到GameWorks的人都至少會玩三、四局。

GameWorks裡面的Indy 500是許多種設定中最昂貴的一種設定，共有八臺車連線，每臺車的座位都是一個車子的樣子，當玩家在上面駕駛的時候，車身會隨著玩家操作的方法移動，大大增加了遊戲的真實度。遊戲的螢幕使用的是五十吋的投影電視，在八臺機臺的上方還裝設一臺大型的電視，電視裡顯示的畫面看起來就好像是賽車轉播的電視節目一樣。重要的是，每一臺車子上面都裝有一個攝影機，在一臺電視裡面會照出第一名駕駛的臉部表情。更好玩的是，GameWorks隨時都會有一位專業的賽車報導員，使用麥克風向全場實況轉播賽車的情況。讓在車上的玩家能夠有真正在賽車的感覺。

『Indy 500相當地受歡迎，真的是從五歲到一百零五歲的人都適合玩。』GameWorks的經理表示：『有一次，數個約八十幾歲的老太太陪著他們的孫子來玩。我看他們好像很無聊，因此就請他們免費玩Indy 500。一開始他們好像不太敢玩，但是經過我們親切的員工指導後，他們居然玩上癮了。最後我們發現我們面臨了一個難題，就是我們沒辦法將他們從車上「請」下來。』

大型的Indy 500機臺還真的是別處找不到，一定要在GameWorks裡面才有喔！

紀實Reporting [illegible]
攝影Photography [illegible]
錄影Cameraman [illegible]
協力Assistants [illegible]
感謝 Special Thanks [illegible]
[illegible] the SCSI for 6 hours
[illegible] scanning

特別報導

全世界最大的電動遊樂場：Sage GameWorks

FOR WIN95
三國群英傳
一統精兵縱橫沙場，游刃於三國天地間

ODIN
軟體世界
98年元月強勢登場!!

ELECTRONIC ARTS®

ORIGIN

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

CREATIVE WONDERS

EA SPORTS

長弓攻擊戰鬥直昇機2

戰鬥攻擊直昇機
模擬飛行遊戲
「一個會讓你驚訝無比的次世代直昇機模擬飛行遊戲。」

PC Gamer 雜誌

詹氏戰鬥模擬系列隆重推出 1996 年年度最佳模擬飛行遊戲的續集：《長弓攻擊戰鬥直昇機 2》！結合網路連線功能、多種直昇機種類、動態戰役產生器、以及全新的成像引擎，《長弓攻擊戰鬥直昇機 2》絕對會帶給您無比新奇真實的旋翼機飛行經驗。市面上沒有任何一個直昇機模擬飛行遊戲可以與《長弓攻擊戰鬥直昇機 2》相互比擬！

★年度最佳模擬飛行遊戲續集
★比前作地面細緻八倍的全新成像引擎加上流動光影追蹤效果與 3Dfx 支援
★如相片一般真實的夜視效果、3D 虛擬座艙設計、以及逼真的戰場爆炸音效讓您擁有豐富的戰鬥飛行感受
★直接連線、數據機、區域網路以及網際網路進行雙人或者多人連線合作或是對戰
★多種模擬機種除了 AH-64D 長弓攻擊戰鬥直昇機之外，還模擬 UH-60L 黑鷹直昇機以及我國 OH-58D 奇諾瓦武裝偵搜直昇機
★立即行動模式仍然提供了簡易快速上手的盡情射擊機會
★擁有不同任務的動態進行會戰，戰役包括亞塞拜然地區以及美國陸軍愛爾文堡訓練中心
★一步步、由簡到難的互動式訓練課程讓您學得在戰場上生存的所需技巧
★最新修正的航電系統資料、地面部隊以及在空的飛機，加上詹氏最新線上飛行檢索系統

688i 攻擊潛艇

《688i 攻擊潛艇》計畫要角 Tony Jones，真正擔任過 688 洛杉磯級、俄亥俄級潛艇等之艦長（Commanding Officer）及執行長（Executive Officer）、並且在海軍服役超過二十六年。他在這個計畫中的目標就是要設計一個「有史以來最真實的核子動力潛艇模擬遊戲」

在《688i 攻擊潛艇》中，玩者可以擔任並處理十二種在真實潛艦上的職務，包括領導統御全艦、聲納系統處理、武器系統處理、航機系統處理、目標聲紋及作為處理等等。在遊戲全世界海上海下 3D 環境中，所有水文、海象、海底地形等資料均以真實世界中之資料為準，你必須執行與真實潛艦運動作為相同的戰術才能在遊戲中存活下來。不但如此，你還要負責平時人員的訓練與士氣的保持工作以及戰時所有武器系統的裝載與指揮工作等等！現在，想到台灣海峽這個黑水溝海面下逛逛了嗎？... 除此之外，你從來沒有在其他潛艦模擬遊戲看過的是，《688i 攻擊潛艇》支援網際網路對戰、八人區域 IPX 網路、以及兩人數據機連線對戰

想必坐在電腦前面研究所有蒐集到的聲紋資料、備便所有武器、等待獵殺的機會，會是一種全新、緊張刺激、無以倫比的遊戲經驗！

先進雄鷹

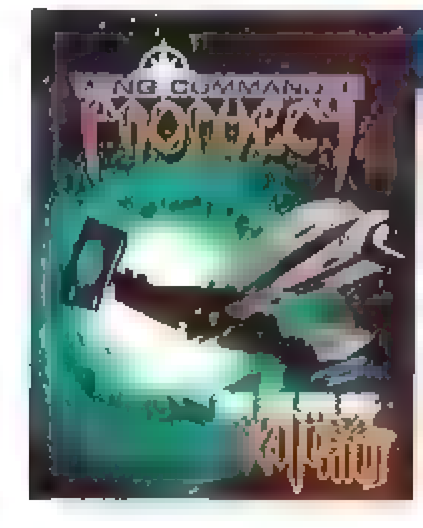
有史以來第一次你可以在台灣海峽上空飛行！

詹氏戰鬥模擬系列結合《傲氣雄鷹九七》以及《先進戰術戰鬥機黃金版》兩者，推出最新產品《先進雄鷹》，其中完整詳盡線上飛機、武器諸元多媒體資料庫，直接連線、數據機連線、IPX 八人區域網路連線以及 TCP/IP 網際網路連線，功能強大的專業任務編輯器等等功能均完全保留了下來，除此之外在《先進雄鷹》中除了六個會戰場景之外遊戲中還提供了十六個單區地圖以及八十個參戰國國籍...而其中都包括台灣海峽的兩方！在這個我們正在接收一代機 F-16、幻象兩千新飛機的同時，看到我國國徽在 F-5、F-104、F-16、幻象兩千甚至 IDF 經國號戰機上、從台中清泉崗空軍基地起飛巡弋台海，實在是一件非常舒適快意的事！駕駛嶄新的 F-16 戰鬥機直奔海峽中線，依著飛行員不怕死的精神前去挑釁對岸機身上漆著八一軍徽的解放軍蘇凱二十七先進戰機... 你一定要來試試！

詹氏戰鬥模擬最新產品 F-15E 攻擊戰鬥機

《F-15E 攻擊戰鬥機》是 Andy Hollis 繼《長弓攻擊戰鬥直昇機》系列之後又一個新的計劃。先前他曾參與過 Micro Prose 的《F15 戰鬥機》系列的製作，所以這次他和他的小組將利用現有豐富的資料去架構新一代全新的模擬飛行軟體《F-15 攻擊戰鬥機》！而且他們希望能在這一套《F-15 攻擊戰鬥機》中，模擬出真實且正確的飛行系統，因此他們參考了美國空軍本身在使用的 DATCOM飛行資料和大量美國空軍的內部書籍，甚至真實的 F-15 操作手冊，為的只是了解一個飛行員的成長和飛行的理念。雖然這樣的工作並不容易，但是製作小組卻毫無怨言，為的只是希望設計出更人性化、更真實的《F-15E 攻擊戰鬥機》。最重要戰役的部份，包括 250 個真實的戰役任務和沙漠風暴與虛擬的伊朗二個戰場、許多高科技且真實架構出諸元性能的武器都將會出現。除了戰役之外，你亦可用任務編輯器自行編輯任務，在這編輯器中你可以讓自己處在最有利的位置，甚至你可以依你本身的武力作最適當的安排。《F-15E 攻擊戰鬥機》中二萬五千平方公里的作戰區域裏，你更可以看到完全真實的景物，例如，地面的河流、農莊、道路等等讓人有如置身於真實的中東戰場裡！

Jane's
COMBAT SIMULATIONS

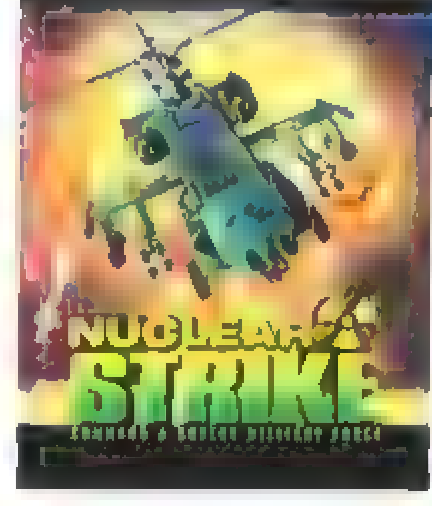


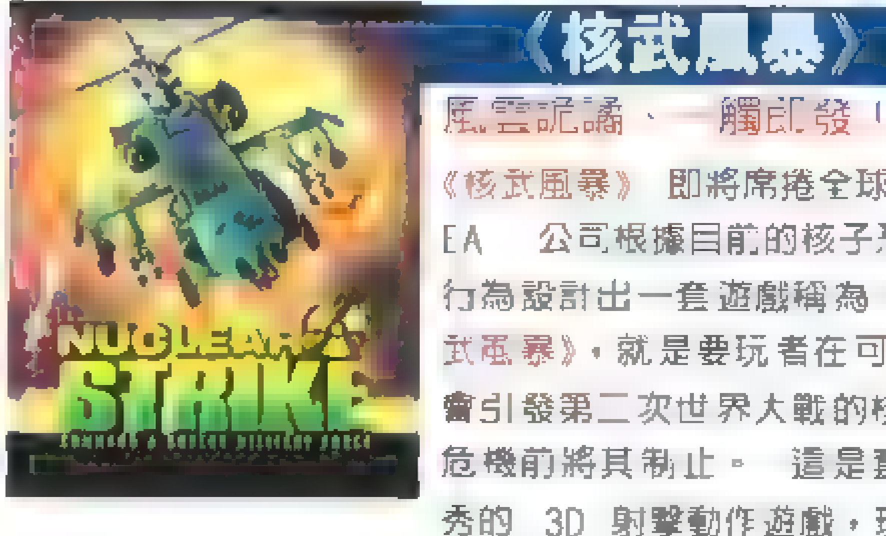
《銀河飛將 V》

神諭即將降臨大地...

因為只有《銀河飛將》系列才讓玩者駕駛太空戰機與外星人面對面的纏鬥， 而且真正的人類之間才會有摩擦、發生內訌，甚至出現背叛者。新舞臺的設定讓神秘的外星力量慢慢顯出來， 並讓玩者知道他們的真正動機，一場前所未有的人類告劫就在《銀河飛將 V：神諭》中展開

新的故事當然也會出現新的敵人， 而且這一次的遊戲引擎將全面更新，讓玩者感受一個全新戰鬥場面， 無論是視覺效果或戰術的應用將跟以往的《銀河飛將》系列大大不同。 玩者將要使用新的戰鬥技巧擊敗敵人，別以為以往的傲人戰鬥技巧可以在此盡活運用， 你將會發現更刁鑽難纏的敵人，拋棄以前的豐功偉業甚至自以為視的飛行技術。 新的故事讓人心動，但是諸位玩者別擔心以往熟悉得角色也會出現在這個新的故事中，Mark Wilson、Tom Wilson、Ginger Allen 也都會跟著新故事的情節出現。 這個新的 《銀河飛將》系列 宇宙中是不會忘記有名的戰將，他們將伴隨著你再一次捍衛人類的宇宙。 在 《銀河飛將》系列 第一人稱即時的 3D 引擎中，玩者將感受到電腦遊戲的最新技術的太空戰鬥效果， 無論是新的繪圖技術或新的聲音效果，都將再一次展現出 《銀河飛將》系列 震撼人心的太空戰鬥特效，保證讓玩者又一次的浩瀚的宇宙中熱血沸騰廢寢忘食的為人類的生存而奮戰不已





《核武風暴》

風雲詭譎、一觸即發！

《核武風暴》 即將席捲全球 EA 公司根據目前的核子恐怖行為設計出一套遊戲稱為《核武風暴》，就是要玩者在可能會引發第三次世界大戰的核子危機前將其制止。 這是套優秀的 3D 射擊動作遊戲，玩者將駕駛不同的戰鬥機器、摧毀核子的恐怖行為，這些戰鬥機器包括：A-10，卡曼契， 眼鏡蛇，超級阿帕契，海獵鷹，和 M1 戰車等等數十種先進威力強大的戰鬥機器。 玩者可以使用的武器更是花樣繁多，幾乎先進的毀滅性武器都會出現你的選單之中。 雖然戰鬥機器的種類繁多但是別擔心，駕駛的方式會十分的簡單絕不會讓玩者暈頭轉向。 套一句戰爭迷時常講的話：「凡是會動的，就 打掉它」！ 除了戰鬥之外資源的管理也需要你細心策畫， 油料，彈藥，裝甲都需要小心使用，尤其跟敵人接戰時更是要留意， 可別一下子將彈藥用盡，否則補給將造成玩者極大的困擾.

★3D 地形將所有物件真實呈現出來

★故事情節也會以影片呈現出來，讓你感受豐富的故事情節，進而更融入遊戲

這款遊戲就是要玩者獲得反恐怖行動的戰鬥快感，只要認真執行任務相信你會獲得毀滅敵人的樂趣，進而制止核子恐怖活動... 拯救世界，就靠你啦！

絕地風暴
威力加強版

增強人工智慧，敵軍會設陷阱與自動撤退地形現在影響戰爭更鉅，可利用來躲藏隱蔽像沒有明天一樣地作戰！

地球：到底發生了什麼事情？

過去

誰丟下這第一顆石頭，並不清楚，但是以任何情況來看，它是一顆既大又醜且貼滿了警告的標示" 警告 －核子裝置"。而在這第一次後，便有非常多的彈頭像下雨一般的從天而降，之後的一週內，便確實地奪取了人們的理性。一些散落的軍隊仍存活於地表上，其他的則在核戰剛爆發時，逃到地底下而倖免於難， 但是大部份的人們卻死於核戰中

現在

自從第一位生存者進到這寬廣空曠的地表，便有了問題。生存者想要開墾土地，且他們認為這是屬於他們的，真正的人類。而進化者為了地球的緣故，便要阻止生存者，並繼續他們要減少這懲罰的路。所以便產生了戰爭，戰爭需要戰爭的機器，且戰爭的機器需要石油。石油是基本且稀少的礦產，您有大量的石油，您有大量的動力。簡單的分配，誰打贏這戰爭，誰就可贏得這接近貧瘠的土地。這並沒有很多的戰利品，但也沒有其他的物品好贏了。

超級克拉鱷
蹦蹦跳跳可愛鱷！

《超級克拉鱷》 是藝電公司即將推出的一款動作遊戲， 此款遊戲的主角是一隻可愛的小鱷魚，它的動作類似瑪利歐可以跑、跳、攻擊等等。 除了這些基本動作之外，當然還有其它的動作可以施展，否則就太沒創意了。 遊戲採用 3D 立體貼圖場景，玩者可以慢慢移動這隻小鱷魚，做 360 度的旋轉，看到四週的景物，欣賞到本遊戲所提供充滿變化性的 3D 場景。一般動作遊戲的過程像是初級的過橋、跳躍、到高級的活動平台跳躍在《超級克拉鱷》中玩者都會經歷到。 這隻可愛的小鱷魚除了基本動作外還有相當豐富的動作。 它的攻擊方式就相當可愛，它不是手持武器射擊敵人，也不是張口咬人， 而是用尾巴去掃敵人，玩者一按攻擊鈕，你就可以看到這隻小鱷魚扭動屁股，將尾巴掃向敵人，動作相當逗趣。 遊戲中大部份時間都是在收集寶石， 當然還有一些額外的救人任務，這個救人任務將會隨著關卡的增加越來越難。 從簡單的打破牢籠開始和遊戲後期的找尋鑰匙，慢慢的考驗玩者腦力。 如果小鱷魚救人成功還會有額外的獎賞喔！《超級克拉鱷》的整個遊戲並不難，至少畫面上不會充滿血腥與暴力的氣息。 想要有趣的動作遊戲，那麼《超級克拉鱷》將是你最佳選擇！

炎龍騎
'98年一月發售・CD二片裝
售價：790元
100%超豪華特典
經典遊戲+神秘禮物+簡易攻略
50分鐘TOP音樂燒錄
收錄自遊戲畫面
收錄自遊戲畫面

S-RPG

炎龍騎士團外傳
—風之紋章—

新世紀戰略RPG炎龍騎士團外傳堂堂登台與眾多玩家們見面，炎外不僅操作系統簡易，能讓玩家輕易上手，其遊戲戰鬥動畫更是由炎外製作小組精心所繪製，畫面精彩絕凡，華麗超群，遊戲內容由炎龍騎士團二的主角—索爾和劍士蘭迪斯結伴冒險之旅開始，兩人究竟會迸出怎樣的精彩故事？敬請玩家期待漢堂於 '98年一月份推出的炎龍騎士團外傳—風之紋章！

收錄自片頭動畫

自遊戲畫面

收錄自遊戲畫面

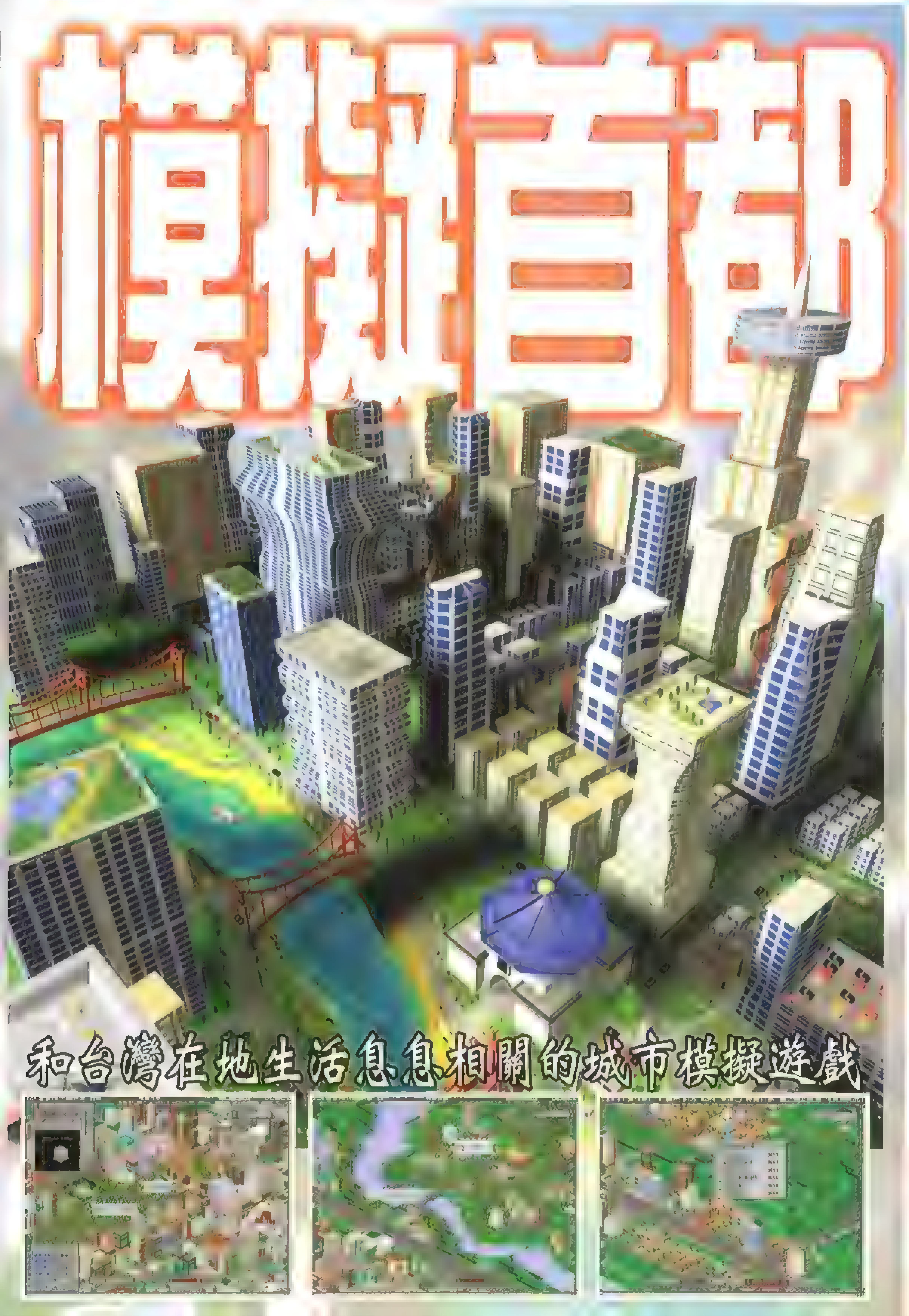
"風之紋章豪華特典"
至以下商店購買炎龍騎士團外傳—風之紋章即可獲得額外贈品哦！〔數量有限，動作要快〕

景佳：光華商場2F88室　02-3941452
來欣：光華商場2F36室　02-3965781
安政：台北市八德路一段51號2F8室　02-3944916
慧盛：台北市八德路一段51號2067室　02-3222395
華彩：台北市館前路18號　02-3118765
遠東：台北市館前路2號1FA12　02-3894999
創世紀唱片：板橋市中山路一段50巷10號2F
02-9548384
創世紀：桃園市中華路43號　03-3354950
三井(桃園店)：桃園市中華路51號　03-3397933
三井：中壢市中山路148號B1　03-4259963
亞細亞：中壢市中平路103號　03-4252168
展勤：中壢市中央西路1段120號7F　03-4273397
書耕：新竹市中正路1號　03-5225792
諾貝爾：豐原市中正路34號　04-5285196
龍軒：台中市中華路二段197號　04-2016622
益崧：彰化市永平南路339號　04-7624747
〔中正〕　04-7280279
〔曉陽〕　04-7277115
〔員林〕　04-8326555
愛因斯坦：嘉義市新榮路204-1號　05-2288228
北興：台南縣新營市三民路42-1號　06-6352025
宏華：台南市北門路一段218號2F　06-2280395
傑登：台南市北門路一段66號1F　06-2268862
船富：台南市北門路一段74號　06-2241795
宏華：高雄市三民區建國二路119號2F
07-2230405
宏廣：高雄市建國二路171號　07-2377391
順發3C：高雄市建國二路2號2F　07-2249668
大世界：高雄市中山一路4號3F336室　07-2814081
上詮：屏東市民族路78號　08-7323696
光統：屏東市林森路30-10號　08-7227108
馬來西亞經銷商
遊戲特區/GAMES ZONE ENTERPRISE：60-3-3451132

霹靂幽靈箭
霹靂幽靈箭！！
★來自大霹靂公司黃強華先生原著及黃文擇先生原音配音。
★完全在霹靂虎尾棚剪接拍攝的片頭動畫。
★全部戲偶由霹靂提供，有素還真、素續緣、葉小釵、亂世狂刀等。
★採SVGA畫面，有數十個不同場景及極精彩漂亮的謎題。
★有上百種元靈及五種不同的靈性可供人物修煉，
如何安排靈性，將影響人物眾多屬性。
★華麗奪目的戰鬥招式和震撼的戰鬥音效。

軒轅聖戰錄
一個逆轉時空，殺戮成河，狂妄霸佔中原好山河的蚩尤，
一個由天而降，力挽狂瀾，全力營救上古老祖宗的男孩，
且看他們如何對決戰鬥，完成一場鬼哭神號的世紀之戰！
網羅神話中的各種圖騰異獸以及妖鬼邪神等部隊，玩家可自由訓練的兵種多達四十餘種，還得留意兵種相生相剋之道。
使用獨一無二的技量表對戰模式，每一個兵種有基本的攻擊、防禦、必殺技、超必殺技和逆轉技！
玩家可利用城鎮的佔領，建設與資源的開採，厚植自國經濟、工業和軍隊的實力。風格迥異的戰略內涵，深得你心。
加入魅力獨具的「天命」屬性，你可能會訓練出一名笨蛋，也可能訓練出一名難得的將才。
各種魔法力超強的法術，攻擊性、治療性、輔助性，還有足以逆轉時勢的爆烈性法術，更有各種不同的陣法與陷阱。
依不同的兵種，有移動、攻擊、埋伏、搜索、建設、潛行、佈陣等指令，指令最豐富完備。
這是一群建構夢想的工作小組，我們急需一名經驗豐富的程式設計師，請來電02-7889923洽詹先生我們竭誠地歡迎您的加入！
軟體世界
智冠科技股份有限公司

社會問題大考驗 都市計劃現形記

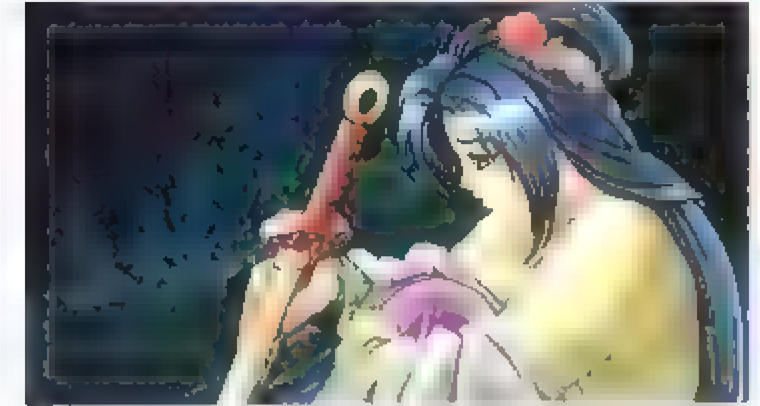

模擬首都
和台灣在地生活息息相關的城市模擬遊戲

「想眼中能有多少淚珠兒，
怎經得秋流到冬，春流到夏」？

若說沒奇緣，今生偏又遇著他；
若說有奇緣，如何心事終虛話？
難道這一腔柔情、兩廂情願，
只是水中月、鏡中花？

★由紅樓夢名著改編，遊戲中的角色個性豐富，對話自然，猶如發生在現實中。
★遊戲路線自由，玩家可自行選擇發展路線。
★全3D立體場景，並有極具豪華的
★考究細緻的人物造型及中國古代的衣飾裝束。

★人物眉眼靈俏，並有眨眼、動嘴之表情。



大家族中的不傳秘辛
小兒女們的情海浮沉
月情愛
冒險養成遊戲
軟體世界
智冠科技股份有限公司
紅樓夢

龍霸天下
遊戲全部以3D工作站製作而成。
起伏的地形，華麗的動畫及人物CG。
四十多樣兵種以傳統武俠小說型式設定。
結合三國式的策略運用及戰略型式戰鬥。
可扮演燒殺擄掠的梟雄或打正規戰的英雄。
各兵種有不同屬性及法術，可召喚其他生物前來助陣。

暗黑破壞神
煉獄之火完全解析

Dragon

要說起今年最有魅力的遊戲，Bizzard推出的暗黑破壞神Diablo絕對可稱得上是其中之一，其華麗的聲光效果及無數變化的遊戲內容，使得許多玩家完全沉迷當中。後來Sierra公司推出其資料片Diablo：Hellfire（國內譯為暗黑破壞神：煉獄之火）時，可說是再度掀起了一股風潮。由於遊戲中只提供了單人模式，因此筆者就設法提供出以下的資料供各位參考，也希望各位能早日打敗Hell級的Diablo！

本資料片除了增加僧侶這名人物，在原先的16層迷宮之外還增設了兩座地下迷宮，分別是Hive及Crypt，每座都各有四層，而裡面的怪物也是全新的面孔；而新的裝備、物品及法術更是琳瑯滿目，頗有目不暇給之感，因此筆者就以下各部份一一加以介紹：

由於Hive及Crypt是獨立的兩座迷宮，但彼此又有相關性，因此僅就這兩座迷宮的攻略過程來介紹，至於其它地區，則與原版的『暗黑破壞神』一樣；也就是說，Hive及Crypt只是用來練功的地方，當你解決DIABLO時，遊戲便算結束。以下是新增關卡的攻略內容：

HIVE

當人物等級到達15級的時候，便可以前往北邊的牛群附近（在女巫房子後方的對岸），那裡有個新出現的農人LESTER，他會在人物到達15級時才願意告訴你任務，大意是說南邊有個新出現的怪物巢穴，希望你去消除它，並給你RUNE BOMB（任務欄中出現FARMER'S ORCHARD的任務）。

當你拿起RUNE BOMB往南直走後，會發現鐵匠房子旁邊的河流多了一座橋，另一邊的奇形巢穴就是目標所在。當你將RUNE BOMB丟在該巢穴上面時，便會引發爆炸將其炸毀，並出現Hive的入口。這時回去找農人LESTER，他會不斷感謝並送你AURIC AMULET，如果將此護身符戴在身上時，雖不能增加

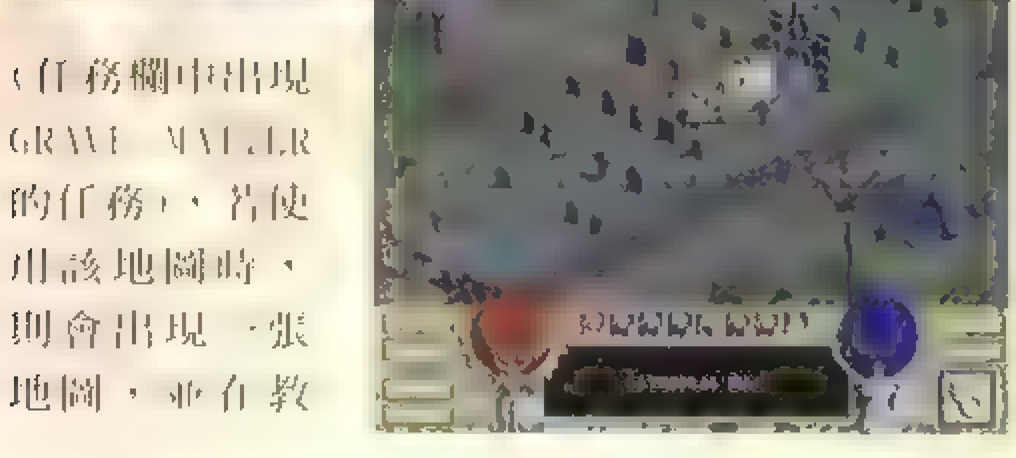
Solution

任何屬性，但可以讓身上的金錢存放量由每格5000元變成10000元。

進入Hive之後，會傳來Defiler的叫囂（任務欄中出現DEFILER的任務），同時便開始搜尋往下的通道。Hive共分四層，其中在進入第三層時Defiler會再度口出狂言，同時也會在本層中也會遇到頭目級的Hork Demon，打倒之後可得到護身符Amulet。進入第四層後，將會遇到Defiler，雖然其攻擊力不弱，但只要有石化詛咒Stone Cruse及火球術Fire Ball，應該不難取勝。擊倒Defiler後，其身上會掉出CATHEDRAL MAP，這將是進入Crypt的重要物品。

CRYPT

回到城鎮後，若帶著CATHEDRAL MAP前往酒吧女侍GILLIAN處時，她會敘說有關Crypt的故事（任務欄中出現GRAVE MATTER的任務），若使用該地圖時，則會出現一張地圖，並在教堂外的某處墳墓前標示著『PUT ME HERE』的字樣；帶著地圖前往教堂附近，會發現有座墳墓要比其它還要豪華許多，這時將CATHEDRAL MAP放在該墳墓上，便會出現Crypt的入口。



進入Crypt後，觸取擺在圖書架上的大書時，便可以瞭解有關邪惡生物的事（任務欄中出現NA-KRUL的任務）；在Crypt的一到三層中，都各有一份卷軸碎片TORN NOTE，若找齊三份時，便可以拼出一份完整的RECONSTRUCTED NOTE，其內容將提到如何對付NA-KRUL，當中最重要的一點，便是需使用上古的神秘咒文封住NA-KRUL的力量，而不可直接將牠放出，否則其力量將大到人力無法抗衡。

進入第四層之後，會發現個奇特的長方形房間，其被封印住的門前有一格拉桿及三本放在圖書架的大書，這就是NA-KRUL暫時被封住的地方。如卷軸所提示，千萬別直接用拉桿放出NA-KRUL，得用本書上的咒文先封住其力量再對付牠。

其咒文順序為：

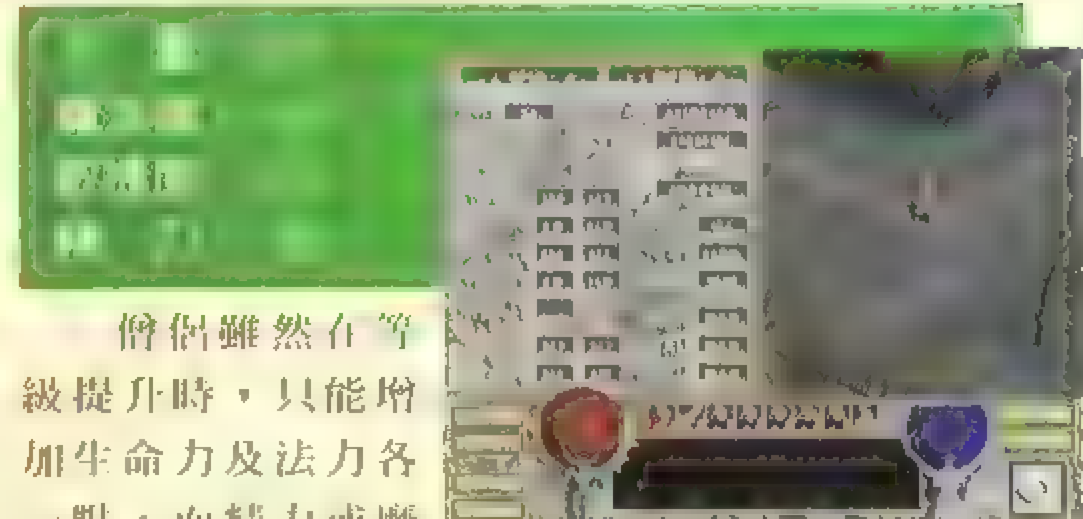
IN SPIRITU SANCTUM

PRAEDICTUM OTIUM

『EFFICIO OBITUS UTINIMICUS』

由於其擺放順序是亂數放置，所以每次書本的位置都會改變，不過只要先找出三本書的內容，再依序讀出咒文即可。若是成功，在唸出三段咒文之後，房間的門將會自動開啓，而會放出NA-KRUL。如果想要簡單地打倒牠時，趁著剛開門而尚未出現時，人物在原地不動，由外往內房間內平行施放火牆術，要是成功的話，NA-KRUL將會傻傻地在原地被燒死。解決掉NA-KRUL之後，將會掉出四樣強力的寶物，分別是魔法巨劍（GREAT SWORD）、魔法戰杖（WAR STAFF）、魔法長戰弓（LONG WAR BOW）及啓示錄之法術書。其中啓示錄之法術書需要魔法值149才能學得，不過威力較之前弱，所以不太好用

在『煉獄之火』新增加了一個職業－僧侶。基本上他屬於較平均的人物，雖然極擅於肉搏戰，但是施法也具有一定的程度。以下是其屬性上限：



僧侶雖然在等級提升時，只能增加生命力及法力各一點，而精力或魔法値之屬性增加時，也只能增加一點生命力或法力。但是他卻具有以下的特色：

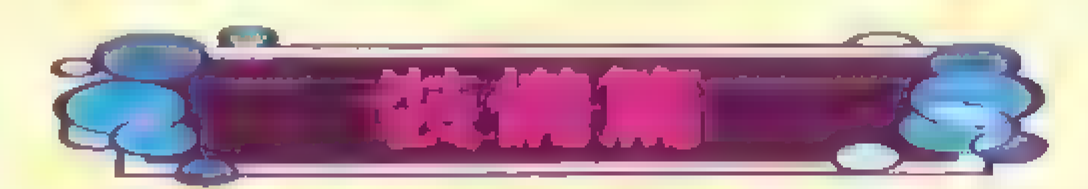
具有Search的基本技能，在搜尋地上物品時具有極大的幫助

使用棍棒時具有如戰士使用一般武器般的速度，拿到Haste級的棍棒時更加如虎添翼；同時其棍棒在揮舞時可同時攻擊前面一列的敵人，具有一夫當關、萬夫莫敵的威力

等級提升時，僧侶空手的攻擊力將遠超出拿著武器的威力；同時也不能穿著金屬製的防具，否則反而會減低其防禦力

等級較高時可以棍棒防禦各種攻擊，連遠距離的火球及弓箭都可以將其擋開

施展法術時所耗費的法力値，只要戰士及法師等人物的3/4



新增屬性

●武器部份

小丑的 Jester's－將使武器攻擊敵人時造成0～500%之間的傷害

水晶 Crystal－增加武器200～300%之間的傷害，但會減低該武器30～70%左右的耐用度

複製者的 Doppelganger's －與Lord's的武器增強幅度相同，但是在攻擊敵人時，有10%的機率會使增殖出另一名非特定的相同敵人

破壞之（Weapon） of Devastation －在攻擊時有5%的機率可以造成三倍的傷害

腐敗之（Weapon） of Decay －可提升150～250%的傷害力，但每次擊中敵人時會降低5%的加權值

危險之（Weapon） of Peril －攻擊時可造

成敵人兩倍的傷害，但同時也會反噬使用者本身，造成原先的傷害。

●法杖部份

小丑術之 of the Jester－施法時每次所施展出的法術都不一定。

法力回復術 of Mana－施展時可補充一定程度的法力

金色裝備

●刀劍

Shirotachi－如同一般丘劍（武士刀）般可造成10～20點的傷害，可以單手使用，同時具有最快速攻擊的能力；除了能砍穿敵人裝甲之外，也另外能增加6點的閃電性傷害

Diamond Edge－具有水晶鋒刃的劍，能造成2～10點的傷害；能單手使用，可提升50%的抗電性及10點的防禦力。耐用度只有10點，同時需要佔用六格的物品空間

Eater of Souls－裝備時會得到50點額外的生命點數，但隨後會逐漸流失；擊中敵人時可吸取其5%的生命力及法力，幾乎無法損壞，使用者須具備65點的力量

●弓箭

Gnat Sting－可同時射出三發弓箭，幾乎不會損壞，使用者須具備20點的力量35點的敏捷度

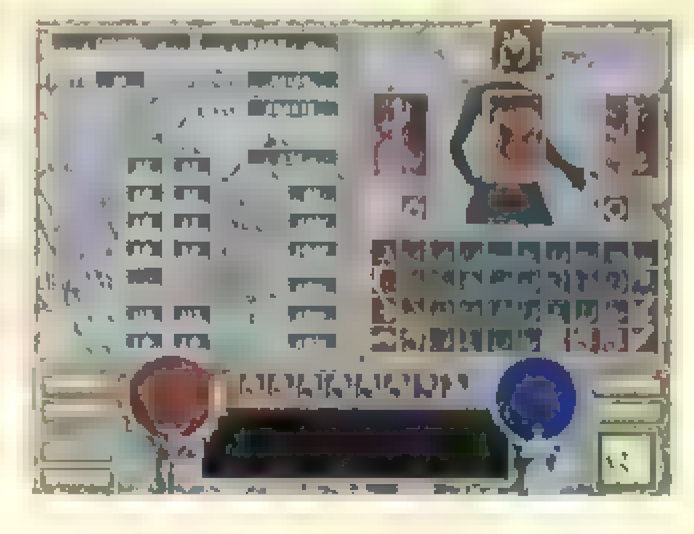
Thunderclap－在擊中時可釋放出閃電，另造成閃電性的傷害

Blitzen－可射出閃電箭，造成10－15點的閃電傷害，幾乎不會損壞，使用者須具備25點的力量及40點的敏捷度

Flambeau－可射出火球般的火焰箭

●防具

Bone Chain Armor－基本防禦力為40，在對付不死族會增加50%額外的防禦力



Demon Plate Armor－可增加防禦力80點，並在對付惡魔類敵人時會增加50%額外的防禦力。耐用度為90，使用者須具備90點的力量。

Armor of Gloom－基本防禦力為225，但會使

閃電、火焰及魔法等所有抗性降到0，同時也減低20%的能見度

●指環／護身符

Auric Amulet－裝備時可讓使用者身上存放金幣的空間由每格5000元增加到10000元。

Giant's Knuckle（ring）－力量增加60，敏捷度則降低30。

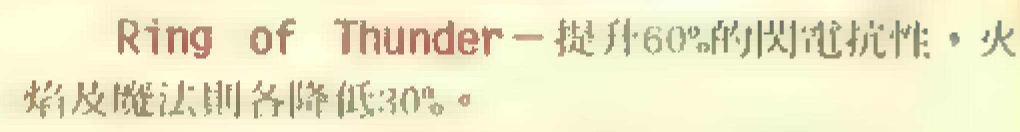
Mercurial Ring－敏捷度增加60，力量則降低30

Xorine's Ring－魔法值增加60，力量則降低30

Karik's Ring－精力增加60，魔法值則降低30

Ring of Magma－提升60%的火焰抗性，閃電及魔法則各降低30%。

Ring of the Mystics－提升60%的魔法抗性，閃電及火焰則各降低30%



Ring of Thunder－提升60%的閃電抗性，火焰及魔法則各降低30%。

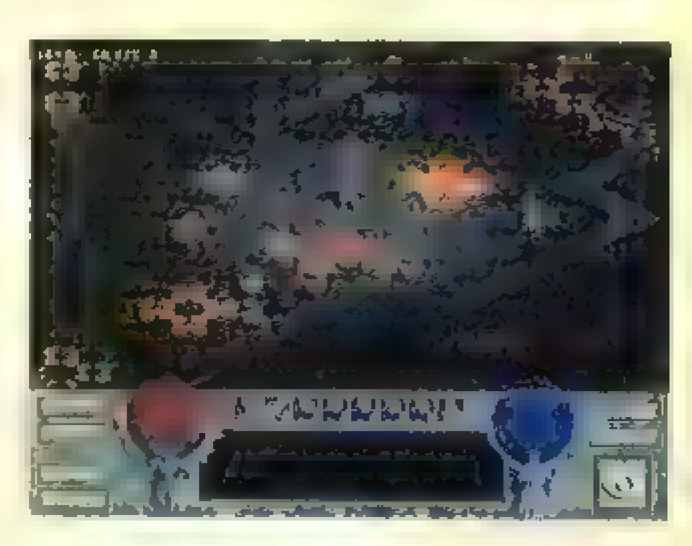
Amulet of Warding－提升所有抗性40%，但降低100點的生命力

Acolyte's Amulet－將50%的法力上限轉換為生命力上限

Gladiator's Ring－將40%的生命力上限轉換為法力上限

物品

●咒文 Runes



使用時會出現游標會變成準星，可以將它設定在任意地面上，以形成碰觸便會啓動的固定陷阱，也可以對準敵人身上直接使用。依其名稱及作用可分為以下五種：

名稱	特性	售價	限制
Rune of Fire	造成火攻擊中散的傷害	100	無
Rune of Lightning	定點之閃電傷害，可使在該位置上的生物不斷受到閃電性的傷害。	200	MAG 13
Great Rune of Fire	往四週擴射出的大量火球，如同施展Immolation般	400	MAG [illegible]
Great Rune of Lightning	往四週擴射出的大量閃電，如同施展Nova般	500	MAG [illegible]
Rune of Stone	石化敵人，如同石化咒語Stone Curse般。	300	MAG 2[illegible]

●魔法油　Magical Oils

使用後可修復或暫時增加裝備的各種屬性，但重新遊戲後便會失效。魔法油分為以下各種。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Blacksmith [illegible]	[illegible]	[illegible]
Oil of Sharpness	[illegible]	[illegible]
Oil of Accuracy	[illegible]	[illegible]
Oil of Hardness	[illegible]	[illegible]
Oil of B[illegible]	[illegible]	[illegible]
Oil [illegible]	[illegible]	[illegible]
Oil of [illegible]	[illegible]	[illegible]
Oil o[illegible]	[illegible]	[illegible]

法術篇

在煉獄之火中不僅收錄了數種新的法術，同時也增加了兩種法術的法術書，使得這兩種威力強大的法術可以常態性的使用。新的法術全收錄在第五級的法術表中，以下將予以簡介其功能：

Warp：可將施法者傳送至最近的該樓層通往別層之通道（通往上一層或下一層），可節省尋找及移動到往上／下通道的時間。

Search：地上所有可撿拾的裝備及物品會發出微光（就如同用游標指在該物品時的情形一樣），讓施法者可以輕易地找到散落的物品；這法術相當有用，尤其是找尋指環、護身符等較小的物品時，不須再反覆地用游標搜尋了。Search法術同時也是僧侶（Monk）一開始便會的基本技能。

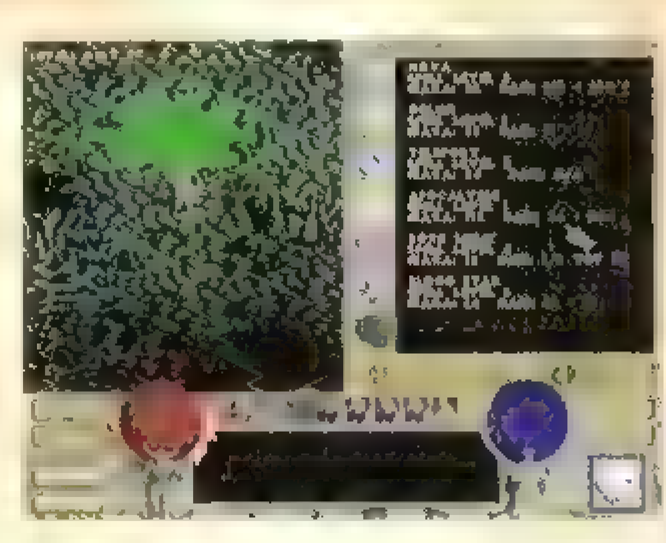
Reflect：在與敵人肉搏戰時，可將敵人給予的攻擊彈回至其身上，使其受到傷害；基本上這是個頗有用的法術，可以在敵人包圍攻擊時給予一定的反擊傷害，對不擅近戰的法師更是有相當的助益。

Berserk：可使敵人瘋狂，不分敵我地攻擊身旁的任何生物，因此施展時需注意其距離，以免反受其害。

Lightning Wall：火牆術Fire Wall的閃電版，同等級時威力及法力消耗值與火牆術相同，對付耐火的敵人時有相當的作用。

Immolation：神雷術Nova的火焰版，施展時會向四週散射出大批火球，具有強大的威力，但相對地損耗的法力也相當驚人。

除了以上的新法術之外，原先只有在卷軸及法杖上才可見到的兩種攻擊性法術——Nova及Apocalypse也都有了法術書，可供英雄們學習並反覆施展；不過其威力雖大，法



力耗損力也相當驚人，因此請斟酌使用。

神雷術　Nova：閃電系法術的最強版，施展時會向四週散射出大批閃電，具有強大的威力，但相對地損耗的法力也相當驚人。

啓示錄　Apocalypse：火焰系法術的最強版，可同時在畫面上的所有敵人腳下升起一團燄焰，給予其重大的火焰傷害。不過在『煉獄之火』中改爲只對可看見的敵人有效，以避免取巧用來對付仍未釋放出的Diablo。

以下法術的數據資料以第一級爲準，若等級提升時將會有所變動；另外由於攻擊性法術的威力會受人物的魔法値影響，所以在此未予列入。另外弓箭手及僧侶在施展法術時只需耗費平常3/4的法力

法術名稱	性質	耗費法力	學習限制	法術書價值
Lightning Wall	閃電	28	MAG 27	6000
Immolation	火焰	60	MAG 87	21000
Warp	魔法	35	MAG 25	3000
Reflect	魔法	35	MAG 25	3000
Berserk	魔法	35	MAG 35	3000
Ring of Fire	火焰	28	MAG 27	6000
Search	魔法	15	MAG 25	3000
Nova	閃電	60	MAG 87	21000
Apocalypse	火焰	150	MAG149	30000

以下是新增的神殿種類：

Oily Shrine－碰觸後會出現“That which does not kill you…”碰觸者腳下會出現火牆不斷燃燒，同時會增加兩點主要屬性値（視碰觸者職業而定，如戰士爲2點力量、獨行俠爲1點敏捷度及1點魔法値、法師爲2點魔法値、僧侶爲1點力量及1點敏捷度）

Glowing Shrine－碰觸後會出現“knowledge is Power.”增加5點魔法値，但減少5%的經驗値（如果目前經驗値未滿5000時，則不會減少經驗値，但只增加目前經驗値/1000之魔法値。

Mendicant's Shrine－碰觸後會出現“Give and you shall receive.”取走玩家身上一半的金錢，並給予相同數値的經驗値。

Sparkling Shrine－碰觸後會出現“Some experience is gained by touch.”使碰觸者受到傷害，但增加（1000 X該地下迷宮層級）之經驗。

Town Shrine－碰觸後會出現“There's no place like home.”出現一個通往城鎭的傳送門。

Shimmering Shrine－碰觸後會出現

“Spiritual energy is restored.”回復碰觸者身上所有的法力。　Solar Shrine－隨著碰觸時的時間而變化

在中午到晚上六點之間，碰觸後會出現“You feel stronger.”，力量+2

在晚上六點到八點之間，碰觸後會出現“You feel wiser.”，魔法値+2

在晚上六點到凌晨四點之間，碰觸後會出現“You feel refreshed.”，精力+2

在凌晨四點到中午之間，碰觸後會出現“You feel more agile.”，敏捷度+2

Murphy's Shrine－碰觸後會出現“That which can break will.”

有1/3的機率會減半身上的物品耐用度，其餘的時候則取走身上1/3的金錢

HIVE

Stinger　　強度：★

類似巨蠍的怪物，在Hive中算是較常見的生物；雖然沒有値得注意的地方，但是通常會成群結隊進攻，尤其是利用視角上的牆壁死角攻擊時，令人防不勝防。

Venomtail　　強度：★★

灰色的巨蠍，不僅比Stinger更強，而且具有抵抗閃電的能力；同樣地也會大群進攻，躲在狹窄通道的轉角處時更是容易讓人疏忽。

Felltwin　　強度：★

雙頭的灰色類人動物，具有相當的生命力及攻擊力，但是由於體形較大，反而容易擊中。

The Shredded　強度：★★

類似幽靈的黑暗怪物，以吸食人類的精力為生；由於具有抵抗閃電及火焰的特性，對物理性攻擊也有一定的防禦力，生命力也較高，因此算是較麻煩的對手。不過對不死生物專用的Holy Bolt對這種怪物也有效，所以使用Holy Bolt來對付它算是較佳的方法。

Lashworm 強度：★
具有巨大尾部的爬虫，會使用其尾部攻擊，不過在Hive的所有怪物中算是較弱的一種。

Hellboar 強度：★★
Hive中最強壯的生物之一，攻擊力強且生命力高，其攻擊還可以將人震退一格；所幸防禦並不高且無抵抗特殊的能力，因此還算容易對付。

Hork Spawn 強度：★
類似青蛙的圓形肉球怪物，會大群往敵人進攻，而且魔法對其完全無效；不過生命力及攻擊力皆低，動作也不快，因此可以很容易地打倒。

Hork Demon 強度：★★★
鎮守在Hive第三層的頭目級怪物，除了會猛烈衝向敵人攻擊之外，還會不斷生出 Hork Demon來協助其攻擊。

Arachnon 強度：★
站立行走的巨型蜘蛛，生命力算是比較高的一種，但是沒有其它特別之處。

Spider Lord 強度：★★★
威力更強的大蜘蛛，不但擁有相當高的生命力及抵抗閃電的能力，還可以吐出強酸攻擊，死亡後還會在地上留下一堆酸液，就如同在地下墓窖出現的酸液獸般，可說是相當危險的敵人。

Psychorb 強度：★★
會緩慢漂浮行動的眼球型怪物，具有強大的精神力，可以射出魔法彈攻擊遠方的敵人，群起攻擊時有相當的危險性，不過生命力很低，也無任何抗性，所以用任何攻擊性魔法皆可擊倒。

Necromorb 強度：★★★
Psychorb的強力版，不僅生命力更高、威力更強，還具有抵抗火焰的特性，因此若沒有穿戴能抵抗魔法的裝備時，要對付它們可是一件相當危險的事。

Torchant 強度：★★★
在地上爬行的火龍，類似地獄中的Viper蛇怪，但是會吐出火球（不是Firebolt！）並與敵人保持距離，同時也不怕火焰，所以數量一多時將會相當麻煩。

Defiler 強度：★★★★
Hive內的大頭目，雖然不會遠程攻擊，但是殺傷力卻相當強，其行動模式頗類似第二層的屠夫Butcher，同時也不怕閃電。

CRYPT

Tomb Rat 強度：★★
棲息在暗處的鼠人，雖然可算是Crypt中最弱的，但是速度頗快，數量一多時也會有危險。

Devil Kin Brute 強度：★★★
常見的小鬼Devil Kin之巨大化，具有相當快的攻擊速度，對火焰及閃電也有相當的抗性，是種相當麻煩的對手，對法師更是一大威脅。

Gravedigger 強度：★★
拿著掘土鏟的僵屍，閃電對其完全無效，而遭到攻擊後會挖掘地面以恢復體力（？）。不過行動極為緩慢，應該可以輕易打倒。

Satyr Lord 強度：★★★
羊頭一族的頭領，不但長出了雙翼，威力也大幅提升了；具有抵抗閃電及火焰的能力，因此大批出現將有相當的威脅。

Biclops 強度：★★★
雙頭、手持巨斧的類人生物，力大無窮，不僅攻擊力非常強，還可以將敵人擊退一格；避免近身戰鬥，最好是遠遠地用火球術K牠吧！

Crypt Demon 強度：★★★
金屬及泥土混合的狐頭人身像，受到邪惡的意志控制；雖然行動遲緩，但是抗閃電及火焰，魔法也對其無效，所以對法師而言會較為棘手。

Reaper 強度：★★★
與地獄的大惡魔Baron類似，但體型較小、雙手持鐮刀，也不會噴火。因為火焰及魔法都對其無效，對閃電也有抵抗力，所以相當難纏。

Flesh Thing 強度：★★
生命力奇高的肉型怪物，相當畸形的龐大生物，雖然對各種法術都有一定的抵抗力，但行動緩慢，而且也相當容易打倒。

Skullwing 強度：★★
長著翅膀的骷髏怪物，具有抵抗火焰及閃電的能力，不過生命力相當低，因此相當容易解決。使用Holy Bolt對其有效。

Bone Demon　　強度：★★★★

外形與Skullwing相同，但是攻擊力與生命力高出許多，而且還可以射出魔法彈攻擊；除此之外，還完全不懼火焰及閃電，因此是相當可怕的敵人，不過也可以使用Holy Bolt打倒，所以法師還可以與其一戰。

Firebat　　強度：★★

大型的火紅色蝙蝠，與Hive的Torchant一般，會吐出火球攻擊遠方的敵人，同時也不怕火焰的攻擊。生命力並不高，使用閃電法術便可以輕易取勝。

Hellbat　　強度：★★★

不僅是Firebat的加強版，而且有抵抗閃電及魔法的能力，所以更為難纏；如果沒有Lightning級以上的閃電系法術，還是少惹為妙。

Lich　　強度：★★★

不死的幽靈法師，能施展威力極強的死靈魔法來攻擊遠方的敵人，對閃電也有一定的抵抗力；使用Holy Bolt或火球術都頗有效。

Arch Lich　　強度：★★★★

Crypt中最危險的敵人之一，若魔法抵抗力不高的話，將會在其魔法攻擊下死傷慘重。由於閃電對其無效，而且對火焰及魔法也有一定的抵抗力，所以可用Holy Bolt或威力更強的火球術攻擊。

Na－Krul　　強度：★～★★★★★★

魔王級角色，同時也是本資料片的要角。如果直接使用拉桿將其放出，則法術將對其完全無效，同時能力也相當於魔王Diablo之等級；但如果使用三本書上的咒術將其放出，則其將會受到束縛而大幅減弱其能力，法術也將對其生效，要打敗牠便簡單多了。除此以外還有個必殺奸招…

HIVE

名稱	生命力	抗性	無效	出現樓層	特性
Stinger	15－20	無	無	1－2	
Venomtail	20－25	電	無	3－4	
Felltwin	25－35	無	無	1－2	
Lashworm	15－15	無	無	3－4	
The Shredded	35－45	火、電	無	1－2	Holy Bolt 有效
Hellboar	40－50	無	無	1－2	可擊退玩家一格
Hork Spawn	15－15	無	魔	2－3	
Hork Demon			電	3	會生出 Hork Spawn、擊倒後可得 AMULET
Arachnon	30－40	無	無	1－2	
Spider Lord	40－50	電	無	3－4	可吐強酸、死後會爲流出酸液
Psychorb	10－15	無	無	1－2	可射出大範圍魔法彈
Necromorb	15－20	火	無	3－4	可射出大範圍魔法彈
Torchant	30－40	無	火	3－4	可吐出火球
Defiler				4	擊倒後可得到 CATHDRAL MAP

CRYPT

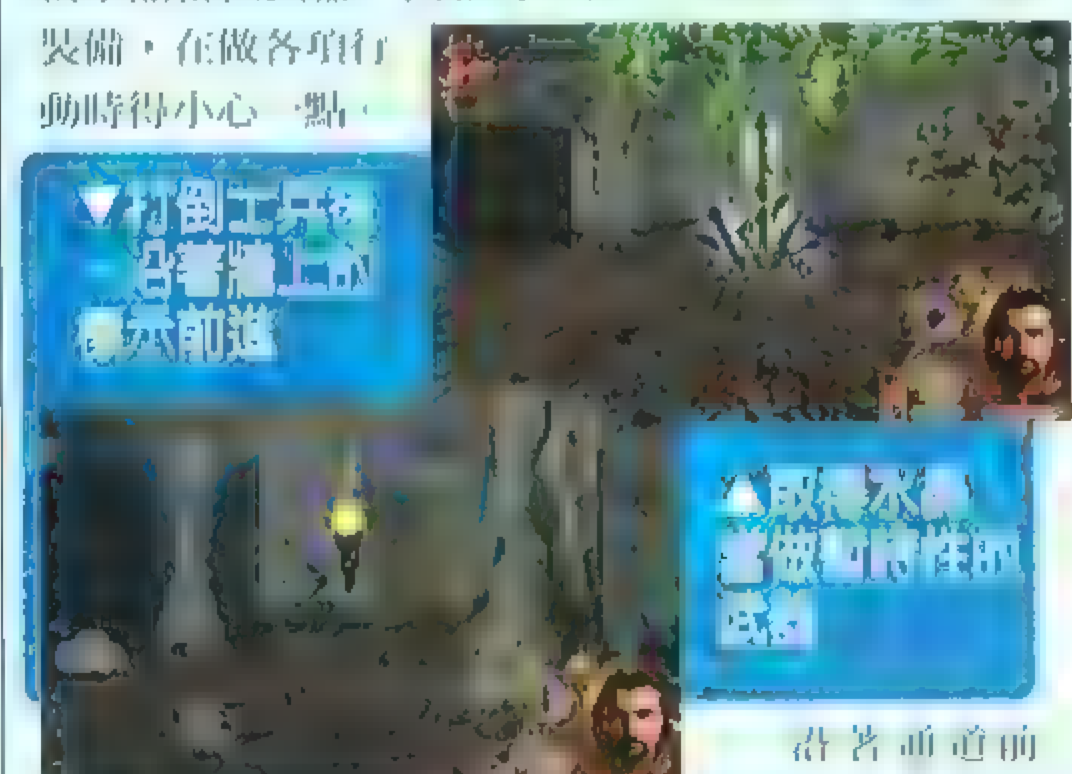
名稱	生命力	抗性	無效	出現樓層	特性
Tomb Rat	40－60	無	無	1－2	
Devil Kin Brute	60－80	火、電	無	1－2	速度頗快
Gravedigger	60－120	無	電	1－2	受傷過重時會掘土以恢復體力
Satyr Lord	80－100	火、電	無	1－3	
Biclops	100－120	無	無	3－4	
Crypt Demon	100－120	火、電	魔	2－4	移動速度較慢
Reaper	130－150	電	火、魔	2－4	
Flesh Thing	150－200	火、電、魔		2－4	移動速度極慢
Skullwing	35－35	火、電	無	1－2	Holy Bolt 有效
Bone Demon	120－140	無	火、電	3－4	可射出魔法彈、Holy Bolt 有效
Firebat	30－40	無	火	1－2	可射出火球
Hellbat	50－70	電、魔	火	3－4	可射出火球
Lich	40－50	電	無	1－2	可射出魔法彈、Holy Bolt 有效
Arch Lich	90－100	火、魔	電	3－4	可射出魔法彈、Holy Bolt 有效
Na-Krul				4	狀態視是否使用封印法術而變

LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

黑暗王座II
命運守護者
完全攻略

步驟1 Draracle的洞窟

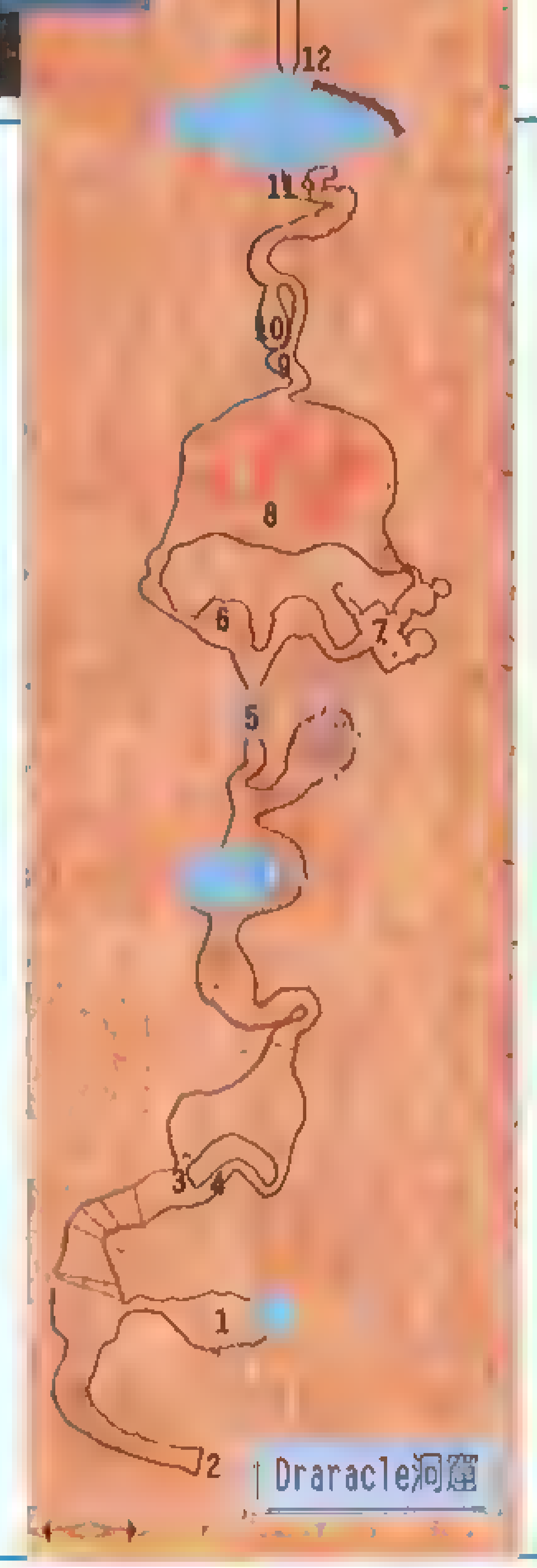
遊戲開始之後，主角會利用自己的變形能力逃出Gladstone，到達一個山洞的入口，站在地圖的1處。現在先走向任一個浮在空中的綠色水晶，拿一枚水晶當做武器，由於身上沒有任何武器、護甲或裝備，在做各項行動時得小心一點。



▼打倒士兵後沿著牆上的洞穴前進

▲拿起水晶當做暫時性的武器

沿著通道前進，主角盧瑟在聽到搜索聲之後會自動停下來，等前面的士兵走過。尾隨士兵展開攻擊（士兵逃跑的話就繼續追殺），打倒士兵之後可取得他身上的長劍，這時把手上的水晶丟掉，換上長劍。不要走到地圖上的2處，否則會被洞口的三個士兵合作殺死（不管目前是否處於獸化的狀態－不過這段動畫處理得不錯，可以先存檔之後再進入看看）。回頭向北走到3處，可以看到一枚大石塊，如果你目前是正常的人類狀況，別緊張，先右轉走到4處，盧瑟身上的詛咒就會發揮作用；如果你變成巨大的獸人，就回到3處直接推開石塊，若是變成小蜥蜴，穿過4處的小縫前進到5處。在路上可以看到許多噴水的石柱，用手上的武器把石柱頂端劈開之後，可以用水流阻止敵人尾隨而來。在5處有三個巨大的石柱，先把左邊的向前推，再右轉面向另一根，向前



Solution

推開，就可以通過這個障礙，穿過石柱之後快步離開，頭上的石塊會不斷地崩落，把退路封死。

▼揮刀砍斷鐵索，斷絕追兵來襲

▲點燃地上的燃油，把敵人化成灰燼

繼續向前走，道路分為左右二條。左側的通道中有些箱子，你可以把這些箱子一個個堆成樓梯，再跳到上面的隱藏洞穴中，取得洞中的物品（用處並不大）。右側的通道通往一個蜘蛛盤踞的地點，除了一個死亡的黑暗士兵之外，並沒有其他好東西。這二條通道最後會在8處的火湖再度交會。越過火湖繼續前進，可以在9處看到一個牆縫；隔壁房間10處的地上滿是石油，而裡面有一個士兵在四處盤旋。用火光的法術點燃石油，燒死士兵，再繼續前進到11處，此時看守大廳的隊長會放下鐵閘封住你的退路；此時拉動門邊的拉柄，就可以重新開啟這個鐵閘，並同時打開守衛室的門，裡面有些還不錯的裝備。現在走過河上的橋樑，到達12處時背後會出現二個士兵。用長劍劈斷一邊的鐵鍊，就可以讓士兵落水。回頭進入Draracle的宮殿，以獲得解除身上詛咒的進一步線索，並進入Draracle的博物館

▲到達Draracle的房間，找尋咀咒的解除方式

步驟 Draracle博物館

偉大的龍王要你到南方的大陸去找尋下一個線索，並暗示主角目前還無法自由控制與生俱來的力量，而讓你要進入Draracle的大廳。在這個大廳左側有個骷髏人，只要你別去惹它，它就不會攻擊。在桌上有二件Draracle送你的禮物，拉動北方的拉柄之後，可以打開通往蠻荒叢林的通路，不過在這個房間之中，有些比直接到蠻荒叢林有趣的東西。

▲拉開這面壁氈，另有洞天

Draracle博物館

進門之後拿起1處桌上的甲冑和武器，再看看右側牆上的大壁氈；如果你把這張壁氈拉開，再砸一下後面的牆壁，就可以開啟一扇隱密的大門，進入博物館。在面前丁字形通道的盡頭，別忘了在2處南邊的牆壁上拿下一枚三角形的鑰匙。這把鑰匙是骷髏之鑰，只要你拿著這個東西，就會受到博物館中所有骷髏人的攻擊，並試圖把鑰匙搶走。如果鑰匙突然從物品欄中消失，馬上追殺面前的敵人，把鑰匙給

▼圓球前面的地板下，隱藏著另一個機關

搶回來，否則在博物館中將會寸步難行。

在2處東邊有一個球體，觸碰之後會道出一段歡迎詞。在這個球體前面的地板上有一個方型的滑板，推開之後會出現一個放置三角形物體的凹槽；把手中的骷髏鑰匙放進去之後，球體後面的牆壁會打開。現在走入後面的房間中，取得所有卷軸；如果有些卷軸上的法術是新的，可以直接在盧瑟的人像上用滑鼠右點，以學得該項法術。在房間的南側有個拉柄，在拉柄的東側牆上有個可以開啓的石板，裡面可以看到星點般的火苗；對著火苗使用火光的法術，可以讓裡面的火焰猛烈燃燒，進而讓博物館中的所有火把大放光明。

現在各位可以自由到地圖上標示數字的地方遊逛，利用手上的鑰匙四處流覽，並拿取可用的資源。不過有些地方比較古怪：

1. 在這個地方有鐵欄檔著，不過可以對房間使用火光術，會掉出一枚綠色的龍之石。將它放在主角身上，可以提供額外的保護作用。

8. 在這個滿是壁畫的房間中，可以獲得不少資訊；但是在最右側的壁畫後面有個開關，可以用來開啓9處的牆壁。

10. 這個地方取得的語言石記載了過去的歷史，把它用在盧瑟身上，就可以看到內部的資料。

11. 此處的迴旋斧十分好用，拿了之後平台會下降，可以沿著下面的通道回到入口附近。

12. 可以在這塊石頭上敲下三塊碎片，把它們拿到房間四周的火焰中烤一下，就會變成火球術的媒介。如果你身上的物品太多，用完之後就把它們丟掉。

▼古代人的語言石，記錄了過去的歷史

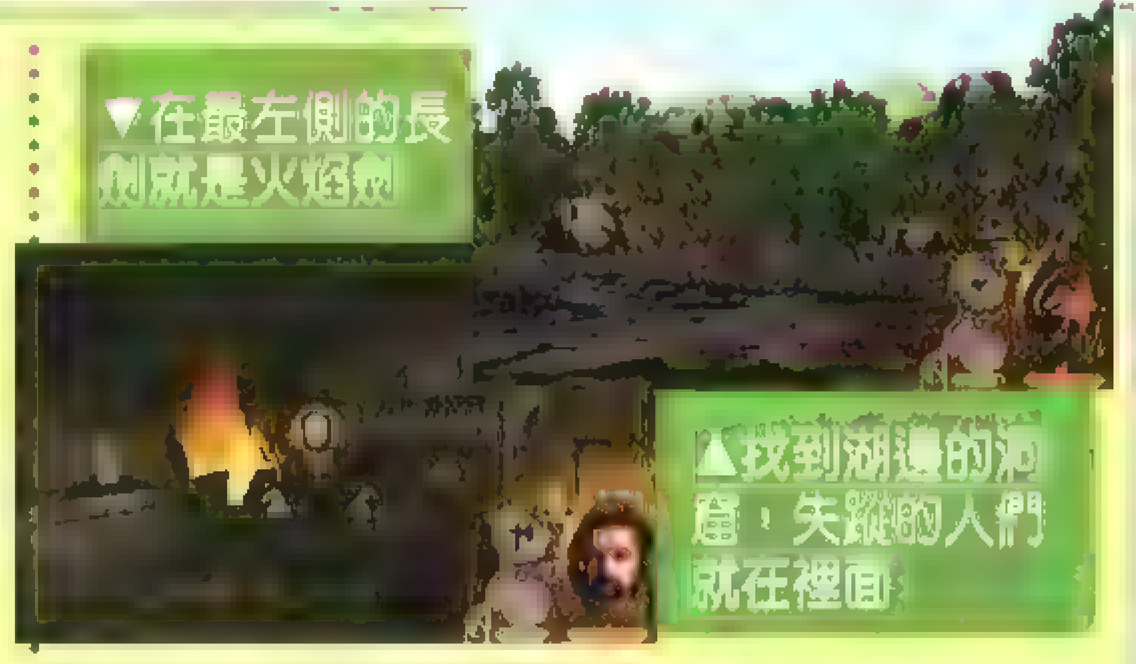
▲找到飛龍的協助，前往下一個地點

逛得差不多之後回到13處，用武器把沙漏打破。此時打碎右下角的牆壁，馬上跳下去，否則盧瑟會迅速衰老。沿著通道走到14處解決骷髏怪物，打開大門，利用15處的飛龍飛出洞口，前往南方的大陸。

步驟 3 Huline叢林

在這個樹林中不時有樹木、草叢、石塊不斷阻擋玩者的視線，只要發揮大無畏的精神不斷地向前衝，這些障礙都可以直接穿越，而不需要繞路通過。當你到達這個叢林之後，會來到一個開闊的地區，利用地圖找出四周的邊界向前走到1處，盧瑟會向前面一隻雙頭四腳的藍色怪物表示來意，不過這個怪物只會回頭跑開。這些怪物和紅色的小恐龍在這個叢林中滿地都是，只要你不主動攻擊它們，它們通常也不會攻擊你；如果受到連番的攻擊，最好迅速逃開。另外在叢林中可以找到一些蜂巢，從裡面可以找到一些蜂蠟。不要穿過蜘蛛下垂的樹木下方，否則很可能中毒。

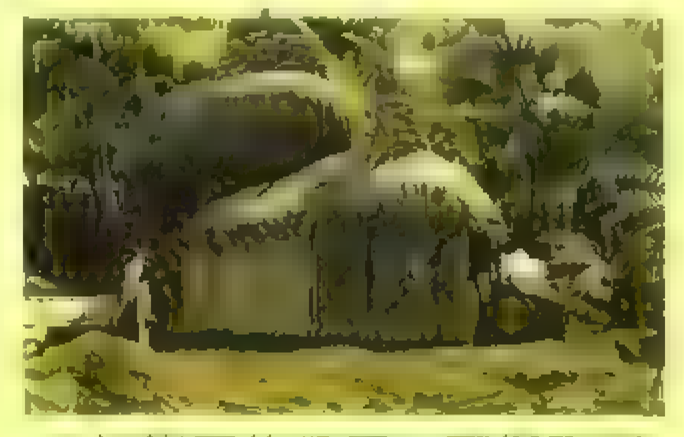
沿著路線走到2處之後，左側村莊中的守衛會拒絕讓盧瑟入城，除非搜索隊找到失蹤者拉和她的小孩（就是片頭動畫中跳舞的小女孩）。往下走一點，在3處會看到一個搜索隊的成員，在一陣不耐煩的交談之後，他們會自行離去。



▼在最左側的長劍就是火焰劍

▲找到湖邊的洞窟，失蹤的人們就在裡面

在4處可以看到一整排的水泉，沿著水泉南方的河岸走到5處，把正中央的水泉打碎，讓泉水停止流動，則4到5處的河水會乾掉。靜待數分鐘，等盧瑟變化成蜥蜴的外形後，可以在6處找到一些不錯的補給品。其中最重要的是另一枚語言石。



▲打鐵匠的房屋，可得到不少協助

往南走到7處，你可以找到Kit'yara的住處。在她的屋子內有不少好東西，包括一把威力強大的火焰劍，不過目前你還無法擁有它。從她那邊可以聽到不少有用的訊息，以及她兒子加入Wild One的事情。

離開Kit'vara的住處後，向南走到8處，可以看到一個搜索隊的成員，和她們交談過後，折向左下角的9處，準備進入一片枯木般的叢林中。在這個區域內，不時會長出一片枯木阻擋去路，可以用武器擊破這些擋路的樹木，或是直接用火光術把枯木燒掉（燒掉之後，同一個地區就不會再長出枯木了）。不斷地在迷宮中朝左下角前進到第10處，進入Huline的洞窟中。

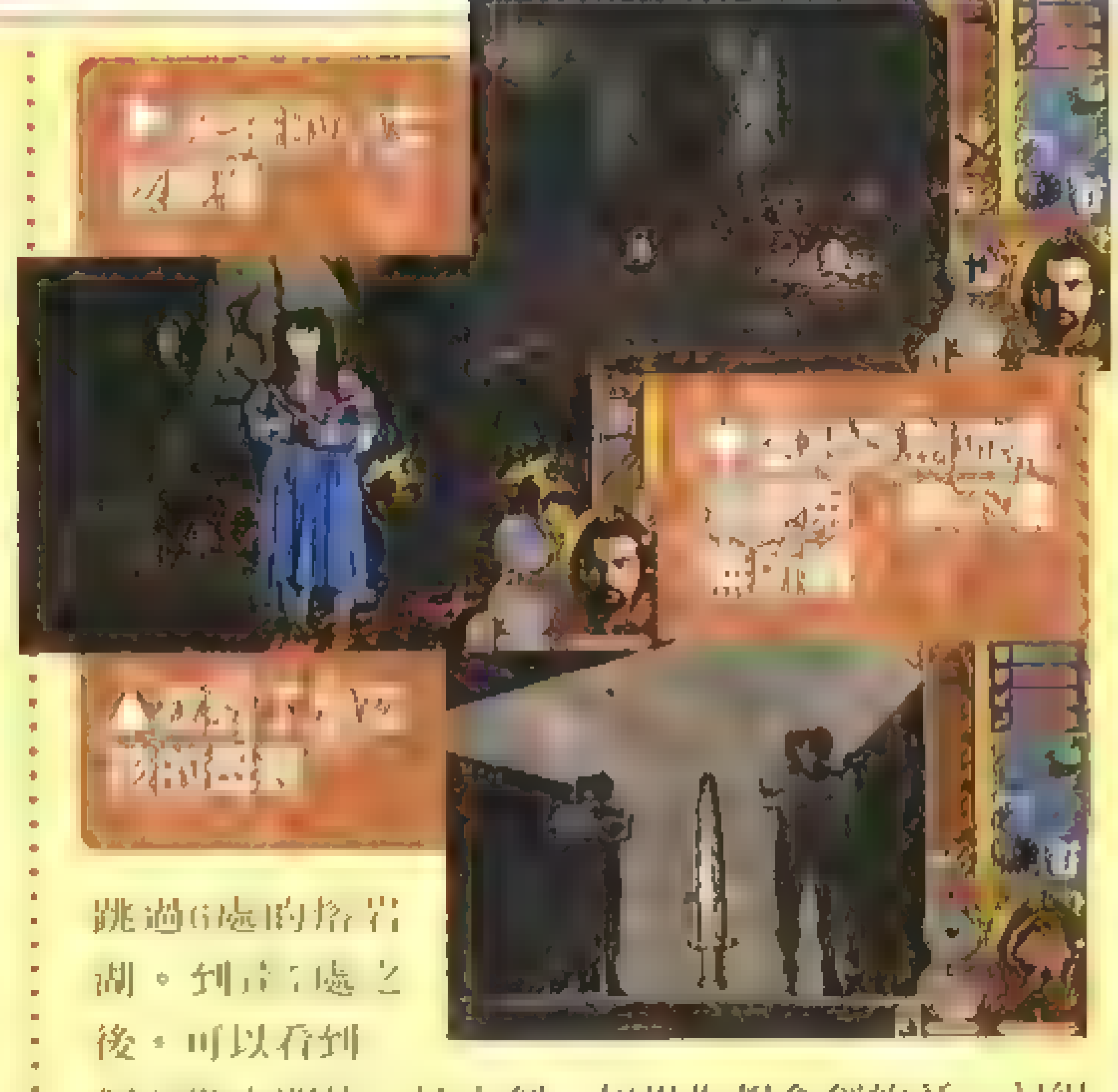
Huline叢林

Hive洞窟

這個洞窟中十分不穩定，不斷閃爍的紅色火光和震動，可能會讓各位有點眼花，不過裡面要做的事情並不多，首先你會出現在最下面的1處，沿著通道來到2處之後，可以在右上方的門口找到一個怪物的巢穴，和一隻有毒的難纏爬蟲類，解決掉這隻怪物後，可以在巢穴中找到一副鎧甲，回到2處面向右側，用遠距離武器（像是迴旋斧或弓箭）打擊洞頂的石塊，讓它們掉下來之後形成通路。如果覺得太麻煩，也可以等變成蜘蛛之後，再從右下角的小路衝過去。在3處可看到一個缺口，在下一個房間中找一隻黑色的大蜘蛛，吉

頭綁架小女孩的怪物），全力解決它。在5處可以找到小女孩的骨骸和女孩的母親莎拉。在一陣談話之後，莎拉會自行離開，設法回到村落。不過現在還不到馬上回去的時候，我們在洞口內繼續走走。

在4處可以找到一個奇怪的地方，不過目前還無法發揮作用。回頭走到3處，往右下角前進之後，



跳過6處的熔岩湖，到達7處之後，可以看到一個石像之間的一柄大劍；如果你想拿劍的話，記得取劍之後就得馬上衝出去，否則會慘遭活埋。在8處可以找到大量的琥珀，要多少有多少。現在可以出洞，沿著原路回到叢林中的村落入門了

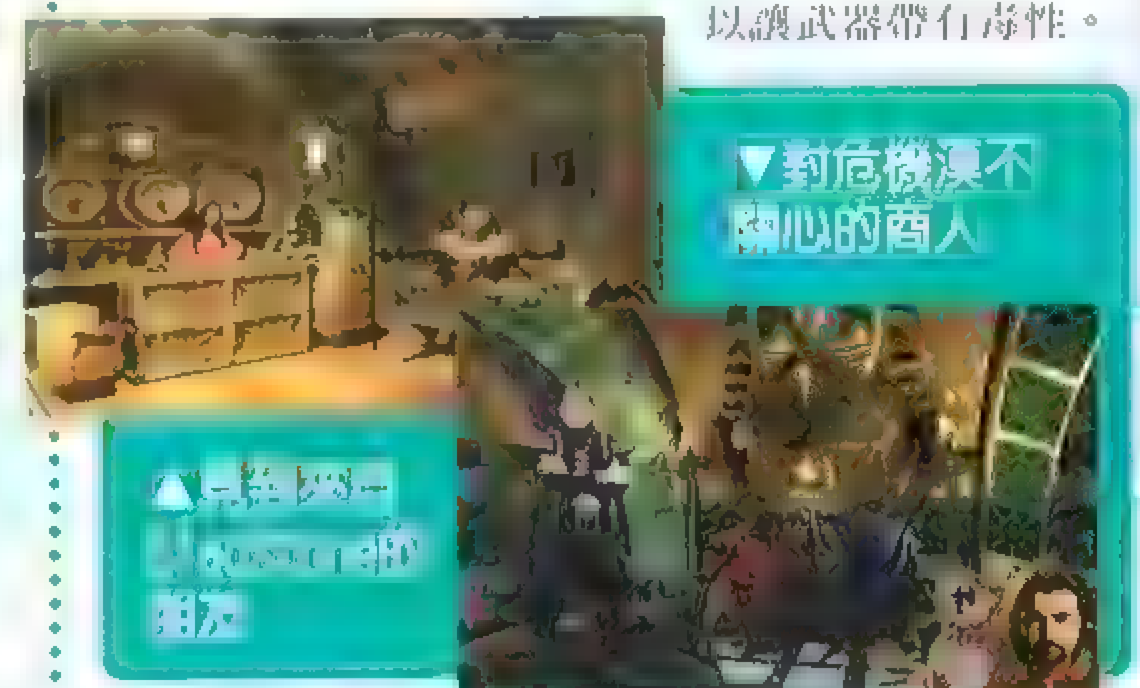
步驟 Huline村落

在英勇地找回失蹤母親之後，村落的守衛會十分高興地歡迎你進入村子。首先到1處會看到來自Gladstone的朋友，他很乾脆地答應盧瑟，只要盧瑟保證會和他一起回到Gladstone，他就暫時不提拿盧瑟。二人相約前往僧院後，就可以把游標移到畫面最下方，離開此處

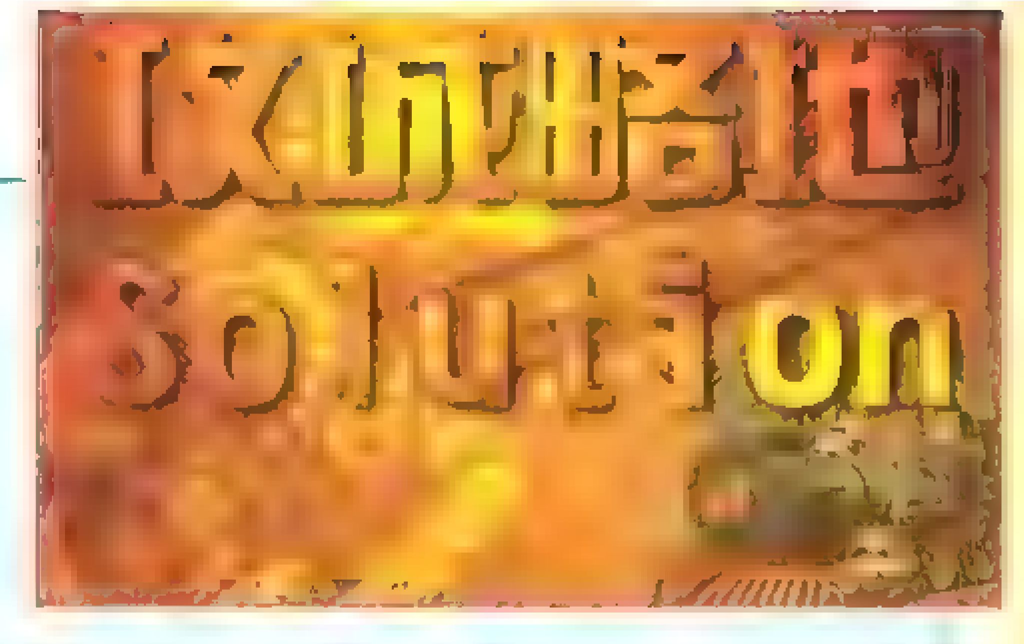
現在到2處，進入房間內和商人交談。不知怎麼的，他似乎對外面魔物橫行一點都不關心。現在向右走到3處後，進入魔術師的屋子，他會利用一種法術吸取並檢查主角身上的法力，並高興地讓主角任意取用房間中的任何物品。這位魔術師顯然有能力把我們在博物館中取得的斷劍重新融合，但是他卻要求我們先幫他取得Power ORB，才願意完成這項工作。記得取得他身邊右側地上的語言石，然後就可以離開了

盧瑟有時會在4處看到這個村落的守衛，不過

對旅程沒有太大的幫助。現在我們來看看這個村落的黑暗面：到5處之後，可以看到一個人藏在一堆木箱後面，跟他談話之後，會告訴你一個暗語。得到暗語之後來到6處，點選地下室的入口後，在地下室中對門說出暗語。門後是這個城鎮的小偷，在一陣虛偽的交談後，可以拿取石柱子上面的鑰匙和一瓶綠色的毒液。鑰匙可以開啟這個城鎮中大部份的門，在門後可以找到不少有用的補給品，和一把射出蜘蛛網般的十字弓。毒液用在武器上面之後，可以讓武器帶有毒性。



▼對危機漠不關心的商人



小偷提議要你去殺死守衛長，他就會幫你偷到kit'yara的火焰劍；不過如果你真的這樣做，以後就再也不能回到這個村落了。沒關係，你可以慢慢考慮，我們現在該先離開村落，回到叢林中。

好！又回到叢林了。這次我們先把一些藏有好東西的地方搜索一下。首先往西南方前進，碰到河流之後左轉，沿著河水逆流來到源頭的瀑布，在瀑布的水塘中四處找找，可以撈到二枚水晶，能夠發揮不錯的閃電攻擊。接著點一下瀑布右側的洞口，

Huline叢林2

在裡面可以找到一個死人的枯骨，拿取他袋子中的語言石，再回頭離開這個地方。

現在沿著河水向東前進，最後會來到另一個瀑布的頂端。跳下去之後，可以在北方河岸找到一個低矮的小洞，彎下腰爬進去，現在你處於叢林的第一塊地圖中。在裡面你可以在1處找到一個卷軸，別動它，否則會被困死。回頭面對入口，在右側2處的牆上找一塊可以打開的石板，拉動裡面的開關，然後進入升起石像後面的暗門中（3處）。

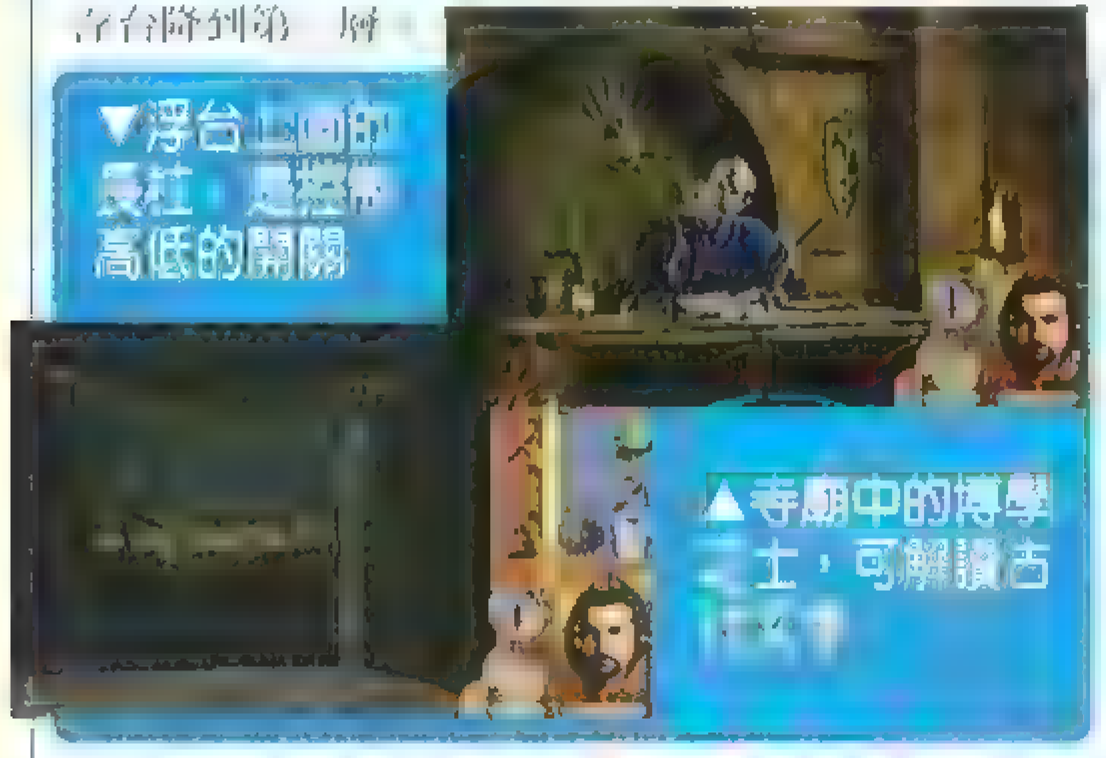
這個地方沒什麼比較特別的，只不過通道中右側的4處有一塊活門可以打開，當盧瑟變成蜥蜴時再進入，可以找到一大票的好東西。沿著通道出去，拉動盡頭5處的拉柄，會回到叢林的13處。在14處有個小通道，也是得變成蜥蜴時才能進入。現在好玩的地方都逛完了，我們該辦正事了。

▲神秘的寺廟，裡面有不少博學之士

向南走到15處，一個粉紅色的湖泊上面架著不甚穩定的板橋，千萬別在變成巨獸的時候過橋，否則橋樑會崩掉。過橋之後沿路來到16處的僧院。

步驟7 古代浮台

在僧院中分別到左側和Dawn談話後，再到右側房間中和Julian談話，便可以得到一把解放古代人遺跡設施的鑰匙。現在回到森林中，回到第四關的Rive洞窟。還記得洞窟中標示1處的地方嗎？先把北方牆上的四個奇怪的符號抄下來，待會用得到。現在走到盡頭之後，在盧瑟身上使用鑰匙（其實是根笛子）後，會有一塊平台浮出來。在平台上面有一根圖騰柱，用來控制浮台的高低。由於浮台一層層地上下分明顯，所以地圖就不附上了。我們就直接把目前這一層叫做第一層，現在按下第二個按鈕，讓浮台降到第二層。



▼浮台上面的長柱，是控制高低的開關

▲寺廟中的博學之士，可解讀古

在第二層中，分別點一下空中的方形石柱，可以讓前面的牆壁打開，出現一道流泉，飲用泉中的水可以讓盧瑟的生命回復。

下降到第三層之後，會看到一隻討厭的生物，打倒它之後進入後面的小洞，可以取得一個Exile之網（可捕捉任一個生物）和三枚閃電水晶。

第四層有塊琥珀，還有一個可以直通第六層的小通道，只有蜥蜴可以通過，卻是通往第六層的唯一道路。變成蜥蜴之後小心地跳下二個斷層，可以看到一面牆上有三個按鈕，依照入口處的四個符號依序按動之後，背後會昇起一塊斜板，讓你可以爬到背後較高的房間中。在這個房間裡有三個石柱和一個凹槽，每個石柱和凹槽上均有相對的刻痕。設法把石柱貓臉朝前的那一面向外，放置到每一個相對刻痕的凹槽中（放對的話石柱會被"吸"進去，並有鐵欄把石柱封死），可以打開二側的石牆，分別可以在裡面取得一面盾牌和弓。另外在其中一個房間的角落，也可以找到一枚戒指和一塊蠟。回頭離開房間，向下走，利用右手邊石柱上的按鈕呼叫浮台，向上一層到第五層。

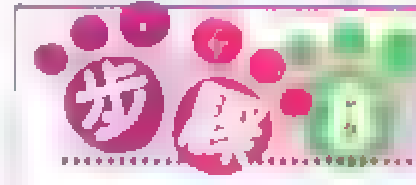
第五層中分別點選三個石柱之後，可以開啟一扇門，後面漫長的通道後面，可以找到一枚復活戒指和一隻藍色的蜘蛛，回到浮台之後，下降到第七層。

在第七層走入房間之後，馬上向前衝，整個房間會開始下降。在一面取得地上的捲軸，一面躲避一枚個石的攻擊後，你會到達第八層。沿著通道前進，當地面出現黑色的油污時馬上停下來，把笛子插入右側的凹槽中，否則你會被燒得體無完膚。繼續走向一個發亮的通道時，天花板會崩塌下來。回頭可以找到另一個出口，但是沿路上有不斷揮舞的刀鋒在旋轉著。你可以靜候數十秒等刀鋒自行碎裂，或是撬擊附近的暗門直接通過這段陷阱。

右轉後直衝到通道盡頭，背後滾落的大石會在地上擊出一個大洞。現在用火光術點燃洞邊的火炬，跳下去。在這個房間中可以取得一個Ancient Stone，而在樓梯旁邊可以找到僧院所需的神秘符號。拿出三片蜂蠟分別在符號上拓印，就可以回到浮台，回到地面。

走到出口的時候，Dawn會在出口處等你。一陣對話之後，把其中一塊拓有符號的蜂蠟交給她。回到僧院再把第二塊蜂蠟交給右側房間中Julian，雖然對解除咒語沒有直接的幫助，但是他會送你一顆Power ORB當做回報。回頭到左側的房間中找Dawn，雖然她也沒有直接的線索，不過在你臨走前會送你一個法術，可用來暫時保持人形。

取得Power ORB之後，你可以回到村落中把斷劍融合，或是去找Kit'yara取得火焰劍。不過在這個僧院中還有個極富挑戰的地方。想試試看嗎？現在最右側的門已經可以進去了，在裡面你會看到一個十分奇怪的傢伙 Rix，穿過他背後的門，你會來到一個充滿箱子的房間。把箱子堆在書架前面，爬上去之後用武器打破書架上層，你會進入一個黑暗的大廳。



步驟8 黑暗大廳

在這個地方沒什麼叉路，所以在此沒有為各位提供地圖。老實說，這個地方不來也沒關係，有叉路的地方都藏了不少好東西，像是房間牆壁的裂縫可以直接敲破，書架上可以找到各式各樣的卷軸。在裡面的怪物中以藍色的幽靈最為可怕，它們會直接吸掉你的生命或法力，碰上它們最好直接逃開。另外，剛剛碰上的Rix也會在這個地方出現，無情地使用手上的法杖展開攻擊，打倒他之後可以取得Plasma Staff。另外在一個有鐵鍊的房間中會出現一隻藍色的幽靈，別理它們，只要拉動鐵鍊，頭上會灑下太陽光，導致這些幽靈瞬間消失。

走到通道底之後可以找到一個大鐵門，和一個圓形的大廳。找四、五個箱子堆在鐵門前，把箱子的上蓋打開，你可以看到箱內有些黑色的水晶。對著箱子使用火光術或Plasma Staff將其引爆，把鐵門直接炸開，拿取裡面的裝備。現在走到圓形大廳，數左邊牆壁第六塊以磚塊砌成的方格，堆一、二個木箱在這個方格下面，再打開箱子上蓋予以引爆，就可以炸出一條通路。跳出去之後，可以回到叢林的第17處。

好，現在該做自己的決定了。你手上的Power ORB可以讓你跟Kit'yara換到火焰劍，或是讓鐵匠幫你把手中的斷劍重鑄；你也可以接受小偷的建議殺死守衛長以取得火焰劍，但往後就再也不能靠近村落。一切看你自己決定。

黑暗王座II：命運守護者完全攻略(上)

現在一路朝右上角前進，目標是最東方的橋樑。在路上你會看到Kit'yara出現在18處的門口中，記得和她交談，她會送你一把匕首，這可是通往下一個叢林的信物，十分重要；如果你把Power ORB交給她以取得大焰劍的話，你得回到她的屋子去拿。繼續前進之後，可以看到Pacatta躺在草叢中睡覺，把他叫醒之後，會護送你到橋樑邊，並與警衛抽提你。同時，人面蜘蛛會摧毀橋樑，逼得守衛們紛紛跳到船上，快利用這個機會向前衝，進入蠻荒叢林（Savage Jungle）。

步 9 蠻荒叢林

當你一到達這個森林之後，就會在1處看到Kit'yara所提過的Wild One一族，其中也包括了她的兒子，丹尼爾（Daniel）。把Kit'yara最後給你的匕首交給丹尼爾後，他們會像突然發現敵人般往四處分散，並掉下剛剛才交給他的匕首，再度把匕首撿起來。

在蠻荒叢林中的生物也不少，但都不會主動攻擊你；不過當你站在危險的地方時，這些生物偶爾會把你向前推動，小心不要被它們過落懸崖。在這個叢林中十分黑暗，可以藉由使用Lamplight Egg之類的藥草看得清楚一點。最後要說明的是Wild One在叢林中設了各種的陷阱，你可以切斷繩子或變成蜘蛛逃出困境。

◀將匕首交給獸人，當做信物

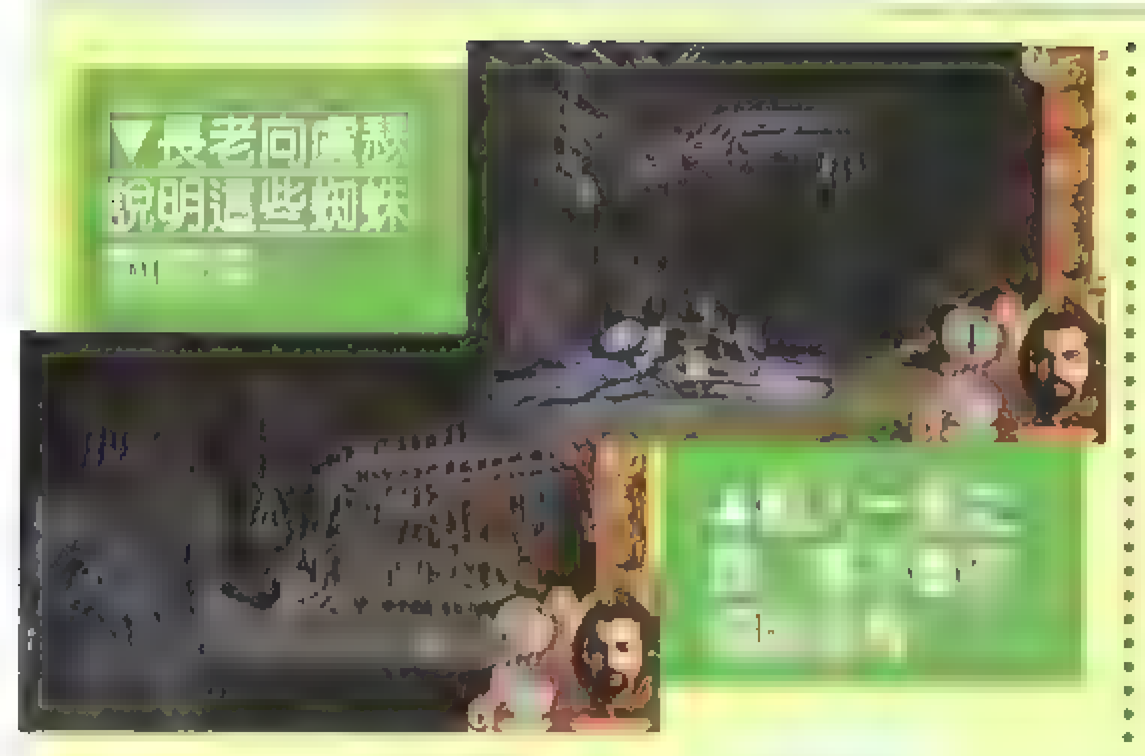
先往西側前進，再轉向南方，你可以在2處找到此行的目的－Huline神殿。不幸的是，歡迎你到來的人馬上消失在眼前，而且神殿又再度封閉起來。你必須要由上去找到開啟神殿的鑰匙，不過你如果勇往直前往東走的話，可能會變成一頭巨龍的早餐。現在先回頭向北走到3處的村落，這是Wild One所居住的地方，當門口的守衛詢問時，讓他看看丹尼爾的匕首，就會讓你進去。

▲神殿中的魔王分身出現，封鎖了大門

將匕首還給丹尼爾之後，他會十分感謝你的舉動，但卻不會給你任何有用的提示。離開他的小屋之後，可以先到村落右側的屋內找到一個植物家，

蠻荒叢林

在她的房間中可以找到一些不錯的藥草。到中央的房間中可以會見Wild One的長老，但是他卻表示你



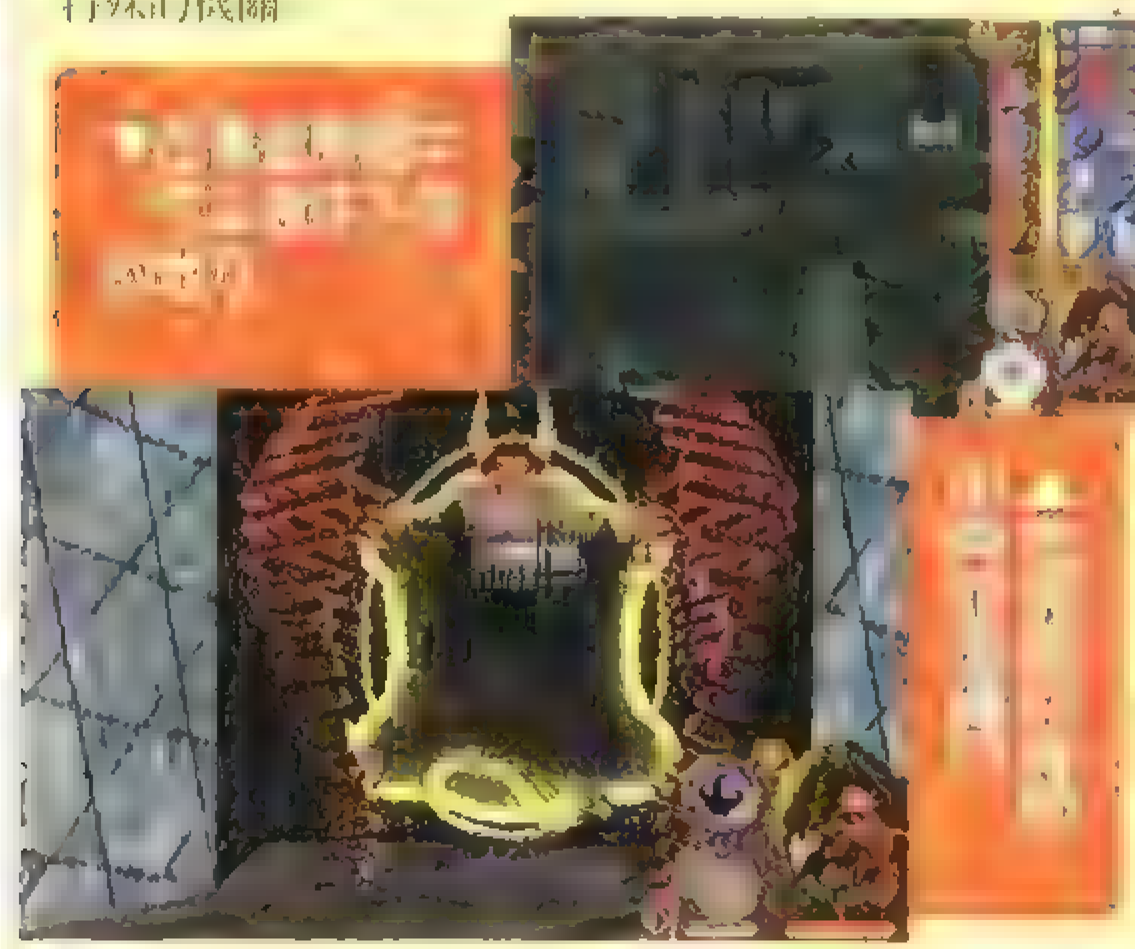
最好先加入他們的種族，族人才會提供進一步的協助。在盧瑟答應這項要求之後，長老會把進入Dracoid墓地的鑰匙交給盧瑟，並要他取回銀葉（Silver Leaf）。如果你點一下長老屋後的門，可以尾隨著長老進入後面的房間，會看到一些熟悉的……生物

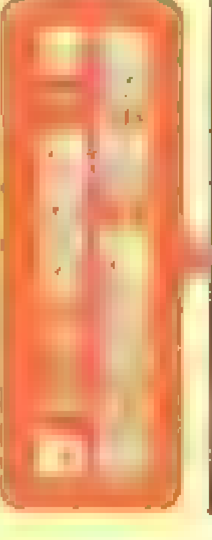
在叢林中還有幾個有趣的地方。4處的門雖然打不開，不過等到你變成蜘蛛之後，可以從小洞中鑽進去找到一些好東西。在5有一個高處的平台，只要把四周火炬點燃之後就會出現樓梯，不過平台上的門卻需要另一種鑰匙才能開啟。

現在該往正確的地方去了。往南走到6處的深谷，先到達中央的小路上，低頭向下看，找路一步步地向下跳。記得時時存檔，否則掉下去後就完蛋。在洞底可以找到通往Dracoid廢墟的通道。我們不是要去Dracoid的墓地嗎？別急，從這邊走也可以，我們先去找一個能和死人溝通的器具。

步 10 Dracoid

這個區域的危險性相當高，如果你之前對打怪物練功的興趣不濃的話，很難和這個地區的怪物周旋。這邊的怪物分為二類，一種是有像中間生出觸手和利牙的怪物，遠距離時具有Plasma Staff般彈連射的攻擊方式，但是它無法自行移動；另一種是綠色如巨蛇般的怪物，採用利爪攻擊，強度和其大小成正比。如果你剛好變成怪獸，倒是可以利用強大的生命力和不畏毒素的特性，和它們交戰一段時間以賺取經驗值。在這個地區有二種照明設備（火炬和三角式的柱子）你可以利用火光術、火焰劍或火系的武器直接點燃。另外有一種柱子上面有個黑色的圓球，一樣利用火光術點燃之後，可以啟動特殊的機關





一到達這個地點之後，馬上向北衝過一隻怪物，折往西快跑，一路點燃火柱照明，並點亮1處的一個石柱，造出通往法師之塔（Mage Tower）的橋樑。在2處的門後可以找到一個傳送點，分別通往廢墟深處、蠻荒森林、Dracoid墓地。這時先別急，我們先到法師之塔中逛逛。

在塔中並沒有複雜的地形，地圖就省略了。在第一層可以找到三個圓球，分別點亮之後可以開啟往地下層的通道（可找到一副護手），並關閉通往二樓的阻隔力場，不過這也會讓二樓一隻綠色巨蛇爬出來，請全力解決它。幾乎每一層都有一隻怪物把守，所以上樓時請務必小心。

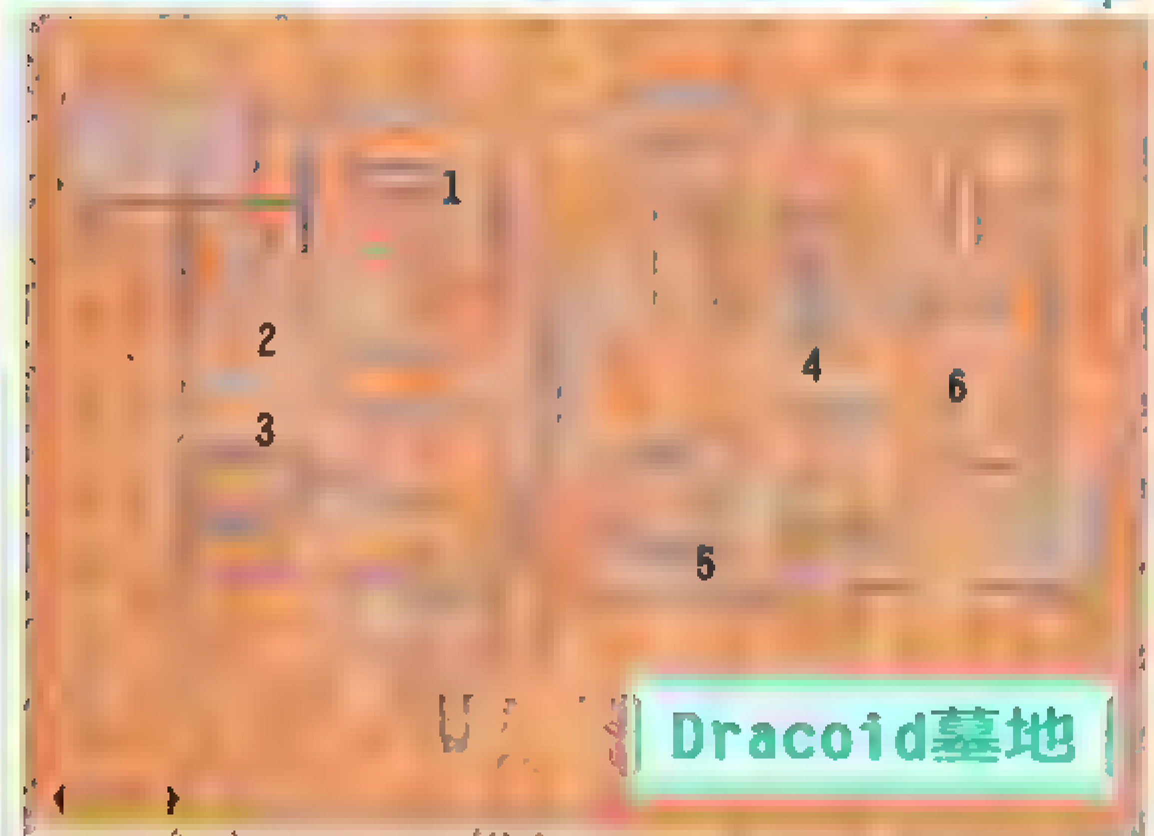
繼續向上走，每一層都有個用來降下力場的圓球。在第三層邊側的房間中你可以看到個奇怪的爪子。這是白球產生器，請記下它的位置，往後可發揮十分重要的功能。繼續上樓，直到你看到一隻怪物在房間中對你咆哮為止。由於它的語言十分難懂，說完話後又會主動展開攻擊，所以只有打倒它一途。殺死這隻怪物以後，可以在房間中取得一副手環，靠著這副手環，可以和死人的靈魂對話！只要你一回頭，就可以看到那隻怪物的靈魂開始放狠

話。再上一層樓只有一個窗戶，雖然跳出窗戶可以繞道到河邊，不過現在不急著探索這個區域。一路下樓回到第一層，進入2處所示的傳送點，會將你傳送到西北角落的3處，標示著傳送間（Teleport Room）的地方。

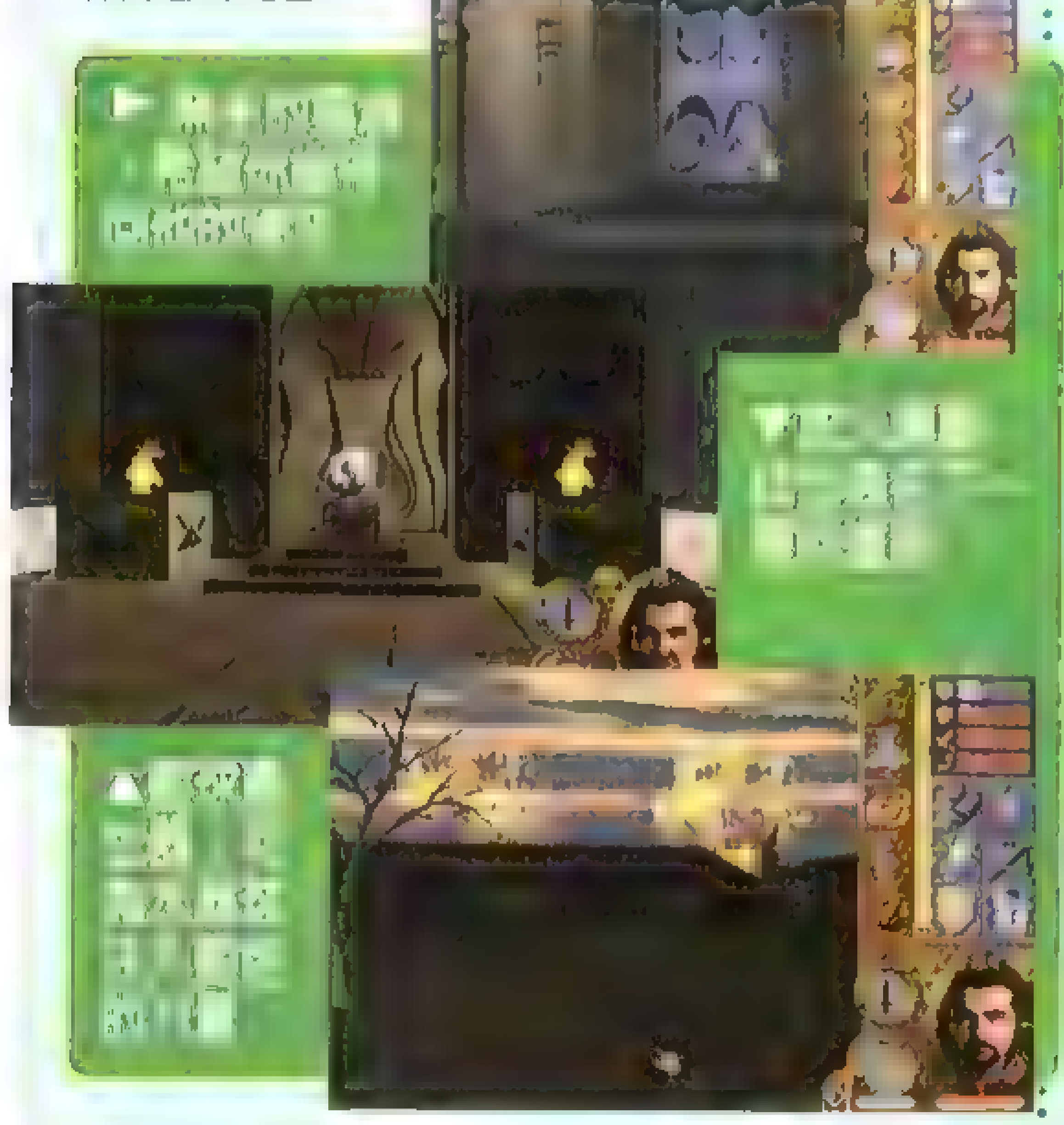
在傳送間雖然可以向外走到廢墟深處，不過想試試看的朋友記得先存檔。在傳送間有三個傳送點，除了剛剛通往法師之塔附近的傳送點外，還可以通往蠻荒叢林和Dracoid墓地。現在有了可和死人通話的手環之後，就可以前往墓地了。

Dracoid墓地

Dracoid墓地



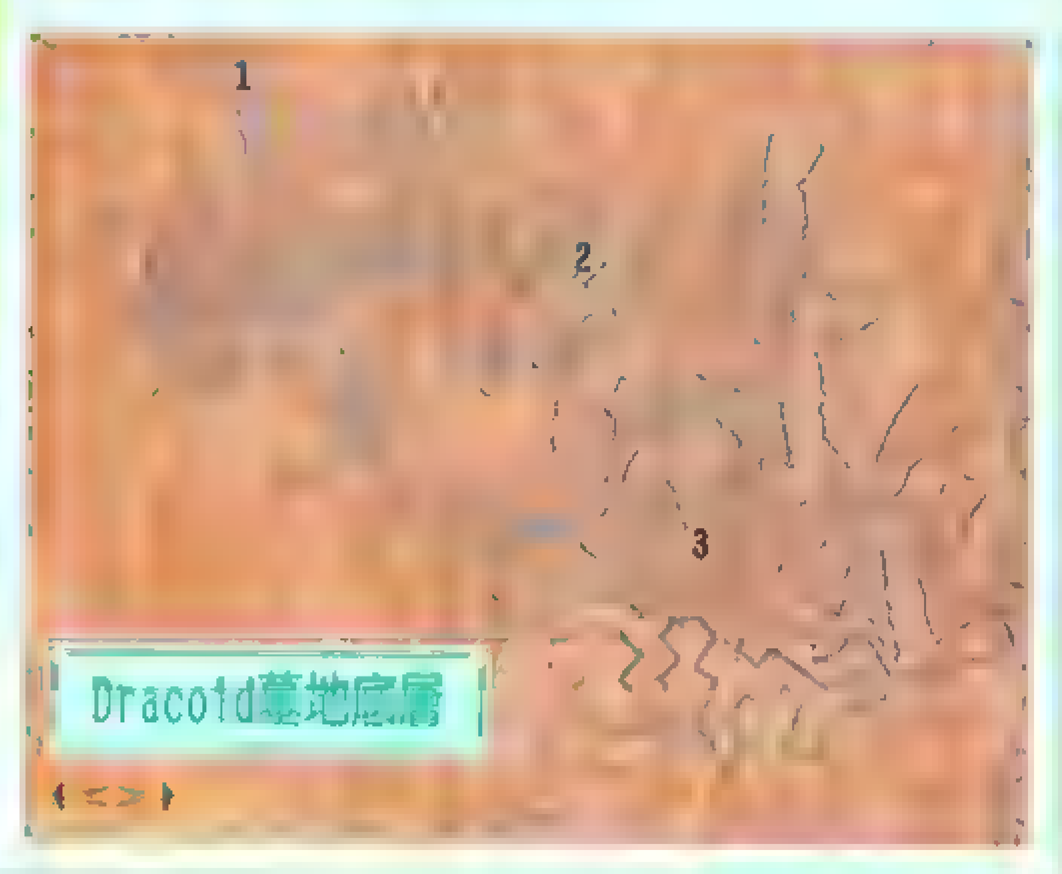
這個地方四處都是死人，不過它們只會在這個地區不斷地游走，並不會傷害你。首先進入草地之後，不斷地向前直衝，直到你來到1處的房間。開門之後，可以看到地上有一個水晶球，拿起水晶球之後回到法師之塔中的白球產生器，把水晶球放上去。在爪孔旋轉發光之後取下水晶球，裡面會閃耀著白色的光芒。



再回到墓地，看看其他的門，大部份的門都上鎖，而門邊都有一個張著大嘴的雕像，點一下雕像之後，下面可能會浮現白、藍、黃色的箭號，代表要用什麼樣的球才能開門。現在我們身上已經有一個白球了，所以走到2處把白球投入雕像的口中，把門打開。雖然門內沒什麼東西，但是拉動門邊的拉柄之後可以打開3處的暗門。走到3處的房間後可以找到另一枚水晶球，回頭走到3處的出口後，點一下門口的木桶把它放倒，再用身體去碰撞一下，可以讓木桶直滾到2處的門內，灑滿一地的油。取出龍之血（裝著紅色液體的藍玻璃瓶，這是定時炸彈），在魔瑟身上點一下啟動，再丟入油污之中，然後回頭跑遠一點。當龍之血爆炸時，會把這棟建築的底部炸開，若跳下去後可以進入地下層一別急！先到1處推門而入，可以再找到一枚水晶球。

在地下層之中四處都是可以點燃的火盆，偶爾會出現藍色的幽靈，並不會太難對付；不過這個區域的範圍相當大，最主要的目的是找到1處的藍球產生器（旁邊又有一枚水晶球）和2處的黃球產生器。其他地點並沒有值得探索的好東西。把身上二顆水晶球變成藍球之後，由3處西側的樓梯回到地面，會出現在地面5處的房間中。現在找出二個用藍球開門的房間，其中一個房間可以找到一把火焰十字弓（可以直接用來點燃火把）和一枚水晶球，另一個房間可以看到一個Dracoid的幽靈。他請求你把他的遺骸火化，並裝入他交給你的骨灰罐中帶回來，才會協助你取得銀葉。

現在你身上應該有三枚水晶球，利用樓梯回到黃色產生器前面，把三個球都變成黃球。回到地面打開二個門之後，每一扇門之後都可以再找到一枚以上的水晶球。當你身上有三枚水晶球之後，先充滿藍、黃各一（如果充錯了，把球用在魔瑟身上以解放其力量），放在地上（記得你放在什麼地方），帶著一個空白的水晶球回到傳送點。現在傳回法師之塔附近，回到法師之塔把最後一枚水晶球變成白色。



步驟12 再訪Dracoid廢墟

現在回到法師之塔有窗戶的那一層，從窗戶爬出去，沿著向下的通道來到1處。往後的怪物會越來越多，甚至還會出現二隻怪物夾攻的情況，但最好肅清，否則日後可能會越玩越吃力，善用你手中的火焰劍和火焰弓來攻擊敵人。在5處打倒看守的怪物之後，可以看到一段Dracoid和魔王過往的爭執歷史。現在向東走，你可以在6處找到一個書庫，其中有一個書櫃可以推開。在7處可以找到一尊Belial的魔王像，記下這個地方，我們待會兒會用到。

▲啓動機關，把屍骸燒成灰

Dracoid廢墟

現在走到8處之後，爬到二樓的陽台，推倒外側的欄杆之後，左轉沿著陽台的外側向北走，可以找到一條穿入山壁的路。沿著這條漫長的通道前進，最後會來到東北角的一個廣大湖泊旁邊。在這個地方的9處可以找到一具屍骸，把它拖到房間內的平台上面，點燃一側的圓球將其火化，並裝入骨灰罐中。現在沿著原路回頭到Dracoid的墓地

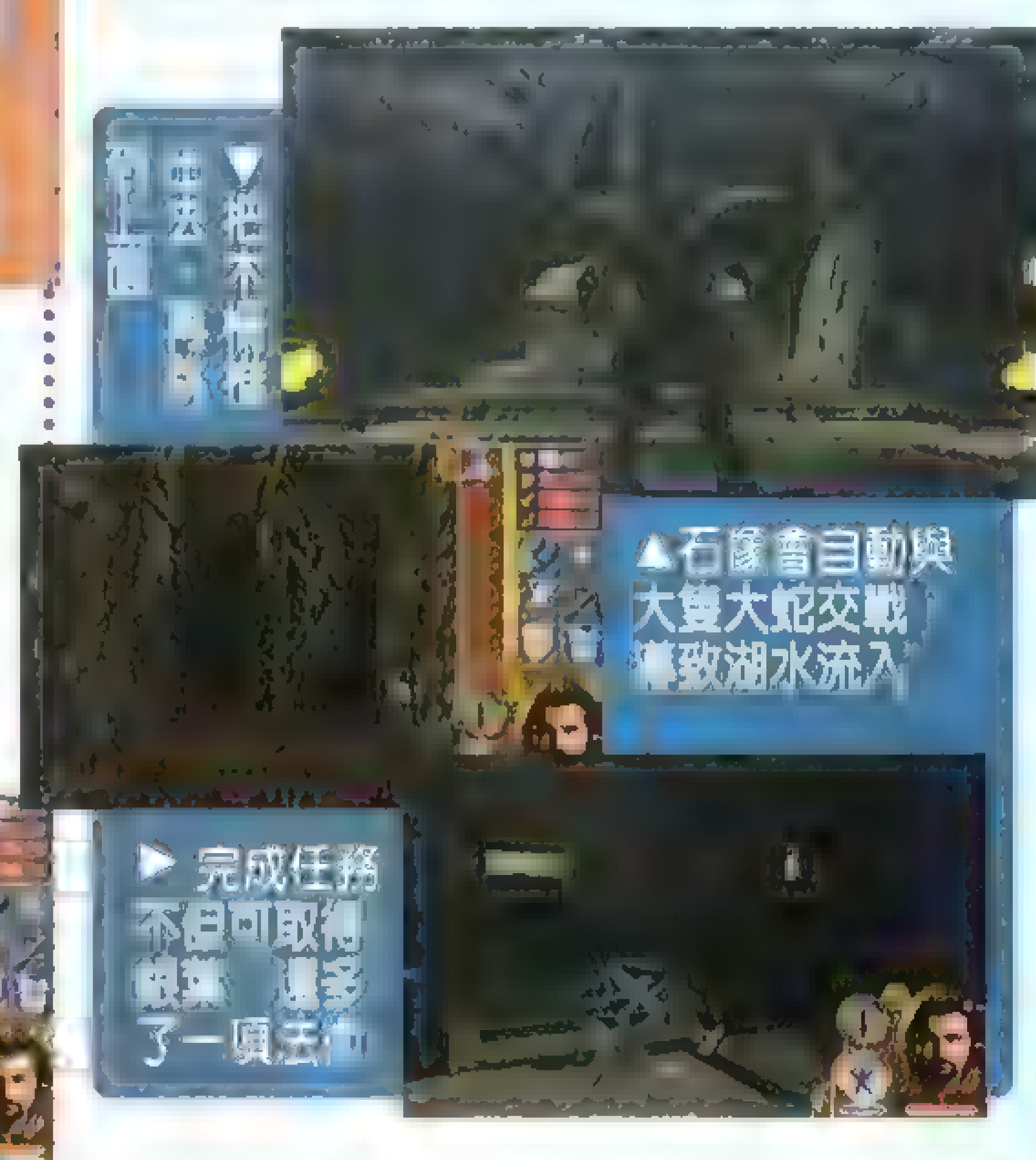
步驟18 Dracoid墓地2

把骨灰罐交還給Dracoid的靈魂之後，他會把一個ANKH的護身符交給你。取回剛剛放下的三枚水晶球（連同身上應該有黃、藍、白三枚），來到6處面對南方，把護身符裝進去。一座地底建築會由地升起，進入裡面之後可以看到三個石碑，分別點選一下之後，石碑會自行開啟，讓你放入同顏色的水晶球。把三枚水晶球裝好之後，再用ANKH打開最後一扇門，就可以見到Dracoid之王

大魔王的力量

這次的要求比較簡單：帶著他的遺骨到地下的Belial雕像旁邊。在他說完話之後，點一下背後的紅色區域，可以取得一份骸骨。現在再回到Dracoid廢墟的7處，把遺骸放在右下角的台座上。在Dracoid之王靈魂的禱告下，石像會開始自行走動，慢慢地尾隨石像破牆前進，最後會來到一個湖邊的祭壇。

在石像和怪蟲的大戰之後，這個水底的廢墟會開始漏水。回頭快跑，轉入下一個右側的缺口中，爬上盡頭建築右側的斜坡，再回頭跳到小瀑布旁的木桌上。隨著木桌上浮，你會越來越靠近水瀑布頂端的開口，小心地跳進去後，你會到達下一張地圖的1處。現在水會不斷的淹上來，把握好時間。



走入2處的缺口，靠右向上爬，小心不要掉到走道二側的凹口。爬到3處之後，可以在地上找到一塊格狀的木板，把它推出去之後跳到上面，水流會帶著你回到蠻荒叢林的河邊。

醒來之後會碰到Dawn，在談完之後把能夠與死人交談的手鐲拿給她。由於Dracoid廢墟中全面進水，所以傳送點也無法再使用。現在從森林中走入Dracoid的墓地，回到6處。在和國王的靈魂交談過後（沒有手鐲了，完全聽不懂），回頭可以看到一個卷軸，又可以多學到一個法術。現在整個墓地都開

滿了銀葉，只要摘個一、二片，就可以回到蠻荒叢林去見長老了。

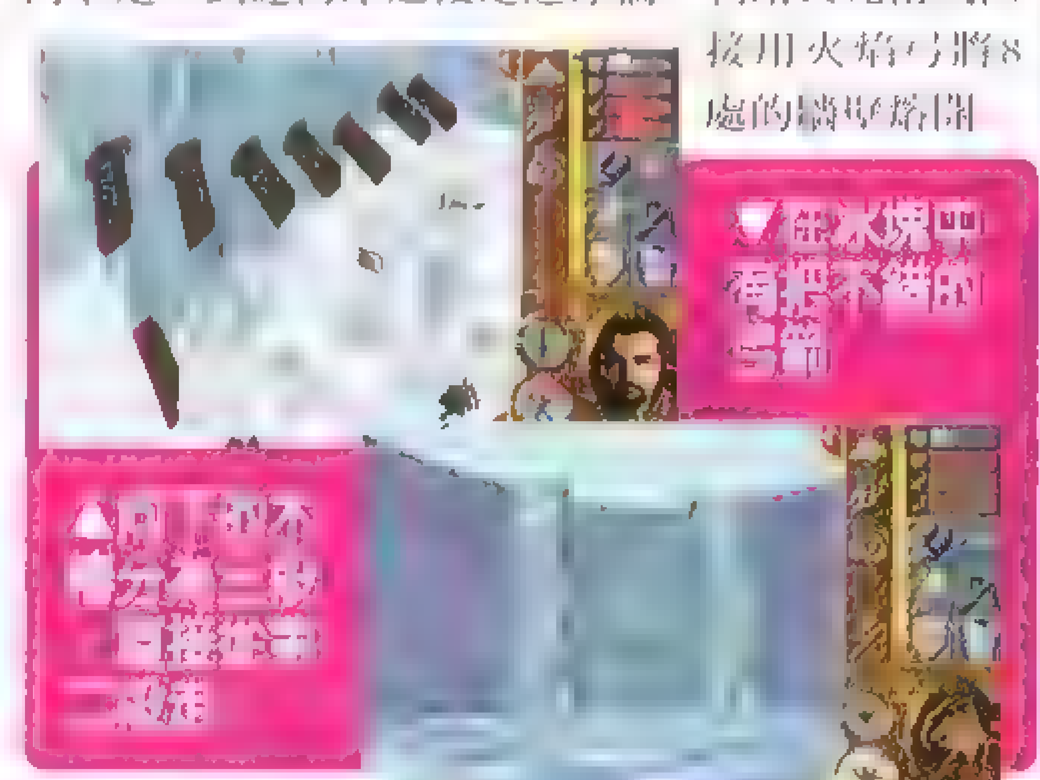
去到Wild One的村落之後，長老要求你以戰鬥來證明你的能力，對手就是丹尼爾。好好地和他對打一陣之後，這場戰鬥會在無血腥的情況下結束，長老會把一瓶紅色的藥水交到你的手中。把銀葉加到藥水中混合，就可以製造出讓Lharkon昏睡的藥劑。現在離開村落，往東南方走到7處。你可以看到對面的大樹伸出一枝樹幹，存檔之後跳過去，如果能剛好落在樹枝上，就可以安全第地到達對岸。在8處小心地找尋掩蔽，靠近Lharkon之後對著它使用藥劑，就可以讓它陷入昏睡狀態。走入它後面的洞口，進入山區之中。

步驟11 魔爪山

當你到達魔爪山（Claw Mountains）之後，轉彎就會在1處看到Dawn，眞是個了腳俐落的女人。雖然她說她已經掌握所有的線索了，但還是需要紫之石才能打開Hulyne神殿的大門。和她交談過後直接向北走，她會自行快速離開。

這個區域的範圍雖然不小，但有用的地方還是沒幾個。看看地圖吧！在2處可以通往一個滿地白狼狼的村落，卻沒有任何可資利用的物資或訊息。回到3處爬過冰橋後，走入4處的洞窟；如果你想要多點經驗點的話，不妨拿洞中沈睡的雙頭白虎練練功，要不然就別理它，它不會來煩你的。使用法術變成蜘蛛（或等一段時間）後，進入4處右側的小洞中，可以得到二枚古代之石；抬頭向上看，可以找到一枚黑色的圓球，用火光術點之後，會使外面湖水中央昇起一座平台，上面放了一把冰斧武器Great Axe Blizzard。踏上湖中的冰塊，在這個湖面可以走幾步，還不致於再上浮面，找一個最接近平台的地方，就可以取得這把武器。

沿著通道走到6處時，記得靠著右側的牆壁（西南方）前進，左半邊的雪地會全數崩落，並在5處露出一排可供向下走的木樁；如果你想先取得一把冰弓的話，可以先下去看看。木樁沿著山壁向下爬落，大致上可分為三段，雖然沿著木樁可以向下爬，但是在第一段和第二段轉角的落差實在太大，倒不如直接跳到與河流平行的第二段開頭，再繼續向下走。到達河岸之後走過冰橋，利用火光術或直接用火焰弓將8處的牆壁溶開



變成蜥蜴之後小心穿越地面的裂縫來到9處，使用火焰弓直接熔開戰士手上的弓，在落水之前將它拾起來一這把是Shard，冰系的遠距離武器。

回到上面（如果你沒下河岸的話），沿著走道來到10處，可以找到那個死纏不休的守衛隊長一的屍體。在他身上有個“可怕”的女友照片，將照片丟出去之後可以得到一項小飾物，不管怎麼樣，總是比那張照片好看！小心從10處的左側向下跳到冰橋上，然後沿著橋樑跳到11處，沿著通道前進。在你到達要塞之前，你會看到Bacatta，他會告訴你Dawn已經被困在要塞之中，並警告要塞中有強大的魔法力量。穿越面前的冰橋之後，就進入了要塞。

魔爪山

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

▲小心地踏上冰橋，準備跳到對岸

▼窮追不捨的警衛隊長，死在冰天雪地之中

結合了策略及即時戰略的『世紀帝國』，算是相當特殊的成功之作，簡化的發展過程讓一般玩家更能夠專注於即時對戰的樂趣；不過對喜歡從頭玩起的玩家而言，地圖或死鬥等單場地圖模式要比一般的劇情模式難了些，所以有很多玩家不得不藉用秘技來『平衡』一下心情。其實就如同一般策略遊戲，只要能瞭解遊戲的重點及技巧，玩起來將會輕鬆很多；以下筆者便整理了一些資料，並給與適當的說明，讓玩家能夠更容易地上手。

資源收集

一開始時最容易發生資源不足的情形，所以要隨時注意資源的存量。在遊戲中有四種資源，分別是木材（Wood）、食物（Food）、黃金（Gold）及石頭（Stone），其中木材與食物是早期發展所必須的資源，而黃金及石頭在中後期則愈發重要，所以以下將介紹各種資源的相關作用及取得方法，若不確定位置時可用游標在地圖上查看，將可以得到各種地物的資料及所含資源：

木材

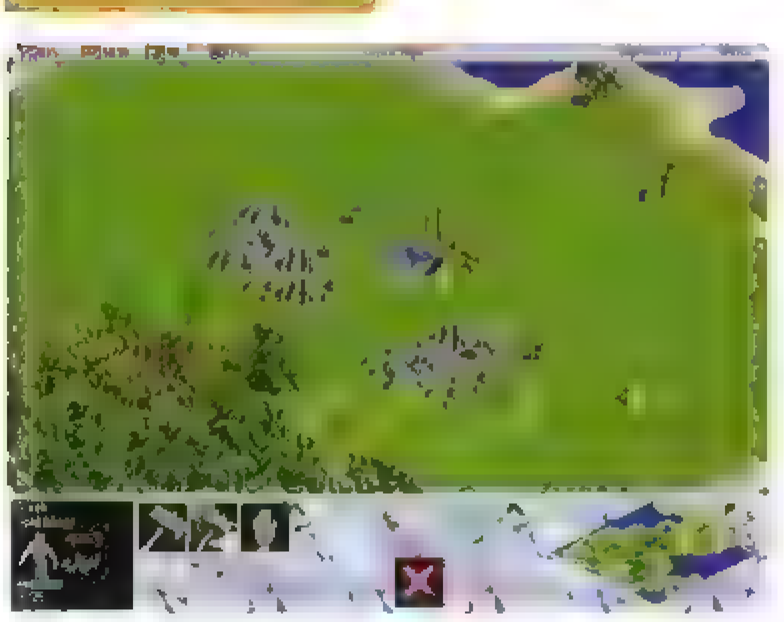
可說是最容易取得的資源，通常做爲建物的原料及訓練弓箭、船艦部隊時之必需品，建造農場時更是少不了它；取得方式爲砍伐樹木，通常在大陸類型的地圖上都有相當多的森林，來源較容易獲得。發展木材製造（Woodworking）、藝術（Artisanship）及工匠（Craftsmanship）等科技可以加快人民伐木的速度。

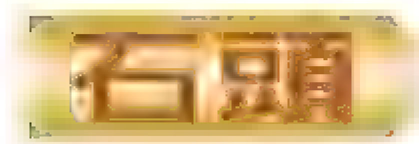
食物

取得來源相當地多，一般來說爲訓練生產部隊及發展科技的重要資源，在早期若沒有漿果樹叢可採食時，就得用獵殺動物或捕漁來取得食物；等到進入工具時代（Tool Age）之後，就可以用農耕方式來就地獲得食物。進行畜牧（Domestication）、耕田（Plow）及水利灌溉（Irrigation）等科技的研發，將可以大幅提升農場的生產效能。

黃金

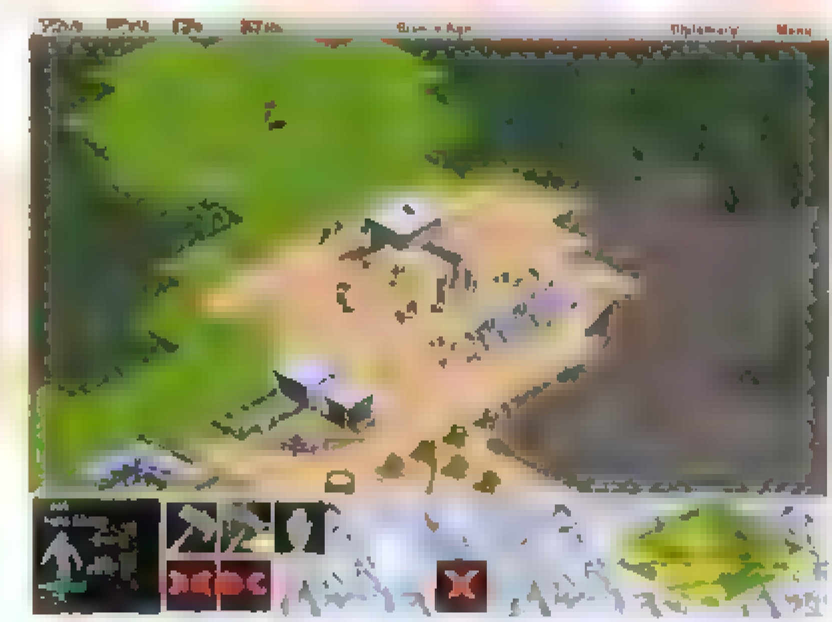
比較稀有的資源，在後期較強力的部隊生產及發展科技時都少不了它，要開採金礦（表面上有金黃色斑點的石頭）才能獲得，不然就得靠貿易船艦或商船與其它港口交易，以木材、食物或石頭來取得相當數量的黃金。若發展出金礦開採（Gold Mining）及錢幣（Coinage）時將可以增加採礦的效率。





石頭

比黃金要普遍多了，主要用來建造城牆，只要是較顯著的灰色石頭都可以開採，不過相同數量時，其含量要比黃金少多了。擁有岩礦開採（Stone Mining）及攻城技術（Siegecraft）等科技便可以增進石頭的開採量。



名稱	資源蘊藏量
漿果樹叢	F:150
農場	F:250
漁場	F:250
大角羊	F:150
大象	F:300
獅子	F:100
鱷魚	F:100
樹木（小）	W: 40
樹木（大）	W: 75
岩場	S:250
金礦	G:400

建設發展

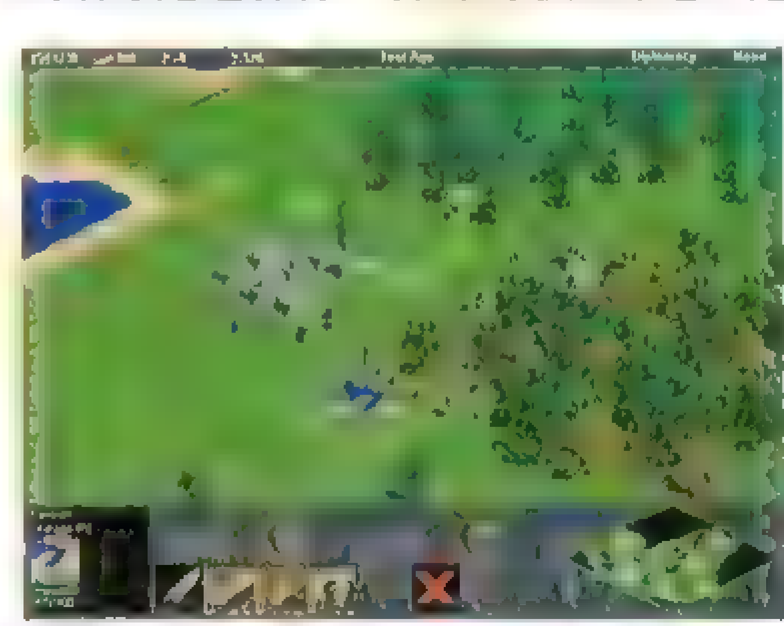
一開始時如果是遊牧民族時代，最好先找個食物資源較多的地點定居；如果可以的話，最好在地圖邊緣附近落腳，以避免四面逢敵之危。

當建立城鎮中心（Town Center）之後，除了收集資源外，還得建造各種建物來擴張勢力版圖並壯大實力。在建物中可分爲數種，像兵營、馬廄、戰爭學院等是專門訓練生產部隊的戰爭用建

物，房屋及農場提供人民居住空間及糧食的來源，糧倉、倉庫及市政中心等專門用來研發各種科技，而城鎮中心、神殿等則有訓練部隊及研發科技的作用，城牆及守衛塔則是防禦設施。以上各種建物的資料將列表於後，供各位參考。

在開始建造建物時，你得考慮到未來發展的走向，如果是以打敗所有敵人為主的侵略戰，就必須擴張資源收集規模，再極力發展生產戰鬥部隊的建物及專門發展戰鬥用科技的倉庫，然後專精於某些部隊（如騎兵部隊、弩砲）的訓練生產，以求成為強大的軍事帝國；如果是以造出世界奇觀為主的和平主義者，那麼進化到鐵器時代便成了最大目標，而研發城牆及守衛塔的糧倉也不可或缺，以建造出堅固無比的大城來守住你的家園；不過隨著時間演變，敵人也會愈來愈強，所以最好再發展出投石車或重型弩砲等重型武器來防守，大批牧師則能集體替敵人洗腦，讓他們起內鬨而自相殘殺。

另外建物的地理位置也會影響到勢力的擴張，像是糧倉最好找尋平坦的地方，進入工具時代後便可以在其四周建造農場以就地取得食物資源；倉庫則最好建造森林、岩場或金礦旁邊，這樣可以讓人民不需再大老遠地回到市鎮中心，大幅減少搬運資源的時間，提升資源收集的效率。



建物 Buildings：由村民（Villager）所扮演的建築匠（Builder）製造

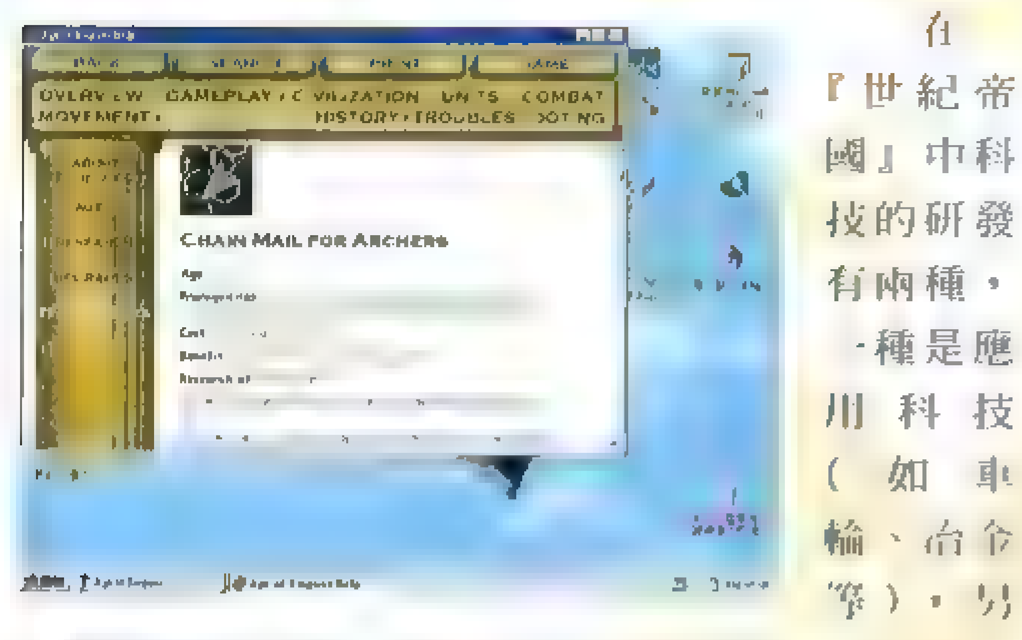
名稱	出現時代	耐久	[illegible]	[illegible]
城鎮中心 Town Center	石器	600	W: 200	訓練人民及時代演化
房屋 House	石器	75	W: 50	可居住四個部隊單位
糧倉 Granary	石器	350	W: 120	研發城牆與塔
倉庫 Storage Pit	石器	350	W: 120	研發戰鬥相關科技
兵營 Barracks	石器	350	W: 125	訓練步兵部隊
碼頭 Dock	石器	350	W: 100	生產船艦部隊
市場 Market	工具	350	W: 150	研發資源相關科技
弓射場 Archery Range	工具	350	W: 150	訓練弓箭部隊
馬廄 Stable	工具	350	W: 150	訓練騎兵部隊
農場 Farm	石器	50	W: 75	生產食物 250 單位
市政中心 Government Center	青銅	350	W: 175	研發綜合科技
攻城工廠 Siege Workshop	青銅	350	W: 200	生產攻城武器
神殿 Temple	青銅	350	W: 200	訓練牧師及研發相關能力
戰爭學院 Academy	青銅	350	W: 200	訓練重步兵部隊
世界奇觀 Wonder	鐵器	500	W:1000 G:1000 S:1000	勝利指標之一 提高積分

防禦設施：由糧倉（Granary）研發後，再由人民所建造

名稱	出現時代	耐久	攻擊	防禦	射距	建造價格	研發費用	必須科技
警戒塔 Watch Tower	工具	100	3	0	5	S:150	F:50	—
哨兵塔 Sentry Tower	青銅	150	4	0	6	S:150	F: 120 S: 50	—
守衛塔 Guard Tower	鐵器	200	6	0	7	S:150	F: 300 S:100	—
弩弓塔 Ballista Tower	鐵器	200	20	0	7	S:150	F:1800 S:750	投射

名稱	出現時代	耐久	建造價格	作用	研發費用
矮牆 Small Wall	工具	200	S:5	阻隔敵人	F: 50
圍牆 Medium Wall	青銅	300	S:5	阻隔敵人	F:180 S:100
城牆 Fortification	鐵器	400	S:5	阻隔敵人	F:300 S:175

科技研發



在『世紀帝國』中科技的研發有兩種，一種是應用科技（如車輪、台伞等），另一種則是新部隊的研發，其中後者能否研發生產，跟前者又有相當大的關係，因此本處就應用的科技的研發來探討。

要發展科技，必須要有時代、資源及建物的條件，其中時代決定科技的發展程度，資源為研發必備物資，建物則影響著你所能研發的科技種類，這些條件將列表於後文。另外有些科技得在研發出某些科技後才會出現，有些民族則可能會無法研發某些科技，所以請各位讀者注意

倉庫 Storage Pit：增強戰鬥部隊的攻防能力

名稱	出現時代	費用	作用	必須科技
銅盾 Bronze Shield	青銅	F:150 G:180	對投射部隊之防禦力 +1	—
鐵盾 Iron Shield	鐵器	F:200 G:320	對投射部隊之防禦力 +1	銅盾
工具製造 Toolworking	工具	F:100	近戰部隊之攻擊力 +2	—
金屬製造 Metalworking	青銅	F:200 G:120	近戰部隊之攻擊力 +2	工具製造
冶金 Metallurgy	鐵器	F:300 G:180	近戰部隊之攻擊力 +3	金屬製造
弓兵皮甲 Leather Armor for Archers	工具	F:100	弓箭部隊防禦力 +2	—
騎兵皮甲 Leather Armor for Cavalry	工具	F:125	騎兵部隊防禦力 +2	—
步兵皮甲 Leather Armor for Infantry	工具	F: 75	步兵部隊防禦力 +2	—
弓兵鱗甲 Scale Armor for Archers	青銅	F:125 G: 50	弓箭部隊防禦力 +2	弓兵皮甲
騎兵鱗甲 Scale Armor for Cavalry	青銅	F:150 G: 50	騎兵部隊防禦力 +2	騎兵皮甲
步兵鱗甲 Scale Armor for Infantry	青銅	F:100 G: 50	步兵部隊防禦力 +2	步兵皮甲
弓兵鎖甲 Chain Mail for Archers	鐵器	F:150 G:100	弓箭部隊防禦力 +2	弓兵鱗甲
騎兵鎖甲 Chain Mail for Cavalry	鐵器	F:175 G:100	騎兵部隊防禦力 +2	騎兵鱗甲
步兵鎖甲 Chain Mail for Infantry	鐵器	F:125 G:100	步兵部隊防禦力 +2	步兵鱗甲

市政中心 Government Center：加強各項能力

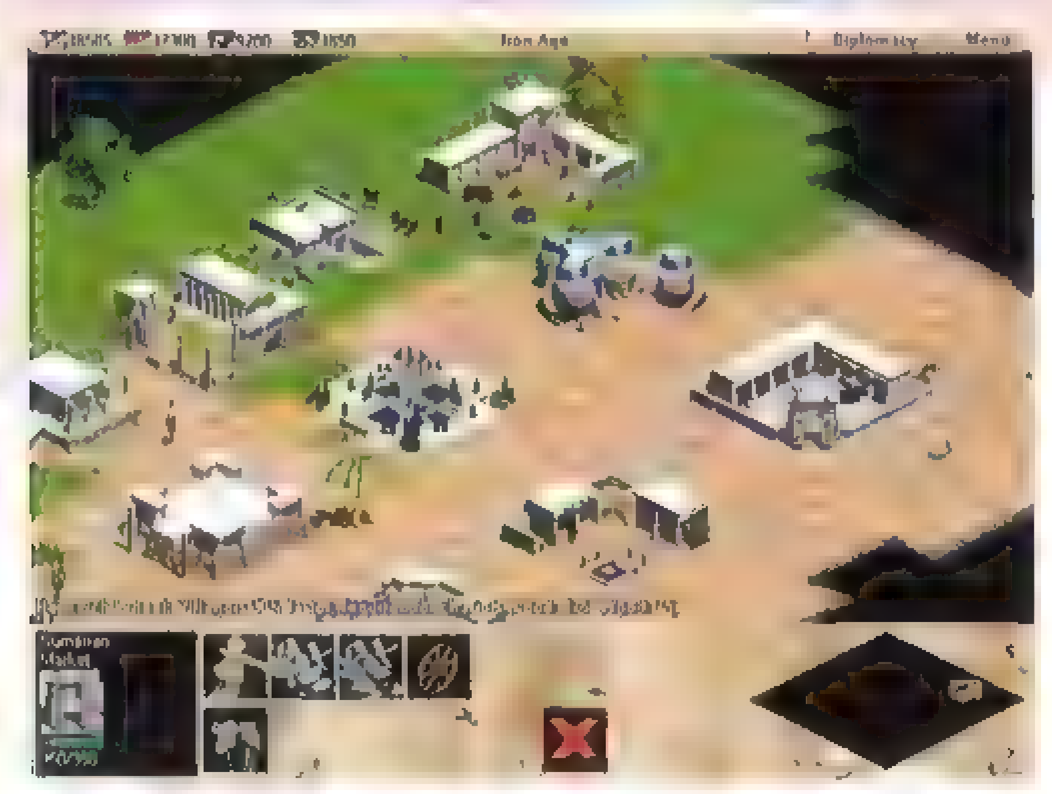
名稱	出現時代	費用	作用	必須科技
建築學 Architecture	青銅	F:150 W:175	建造速度快33％、建物耐久 + 20 ％	—
貴族化 Nobility	青銅	F:175 G:120	戰車、騎馬部隊耐久 +15%	—
書寫 Writing	青銅	F:200 G: 75	與其它勢力建力同盟	—
階級統治 Aristacracy	鐵器	F:175 G:150	重裝步兵速度 +25%	—
投射 Ballistics	鐵器	F:200 G: 50	弓箭、攻城部隊命中率增加	—
煉金術 Alchemy	鐵器	F:250 G:200	弓箭、攻城部隊攻擊力 +1	—
器械 Engineering	鐵器	F:200 W:100	攻城部隊射程 +2	—

神殿 Temple：訓練牧師及增強其各種能力

名稱	出現時代	費用	作用	必須科技
神秘學 Mysticism	青銅	G:120	牧師耐久增為兩倍	—
占星學 Astrology	青銅	G:150	説服速度 +30%	—
多神論 Polytheism	青銅	G:120	牧師移動速度 +40%	—
永生論 Afterlife	鐵器	G:275	牧師説服距離 +3	—
宗教狂熱 Fanaticism	鐵器	G:150	説服速度 +50%	—
一神論 Monotheism	鐵器	G:350	可説服敵人牧師及建物	—
盲目信仰 Jihad	鐵器	G:120	人民攻擊、速度及耐久增加	—

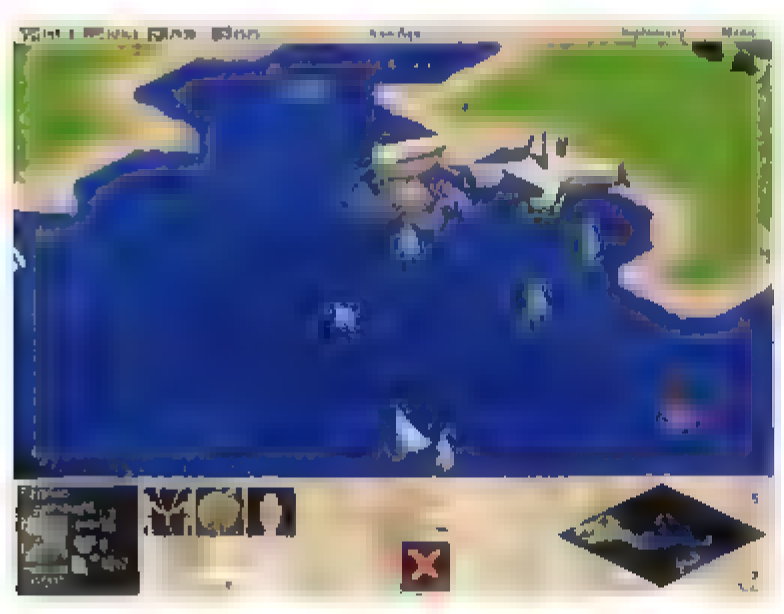
市場 Market：提升資源開採的速度及效率

名稱	出現時代	[illegible]	作用	必須科技
畜牧 Domestication	工具	F:200 W: 50	農場生產 +75%	—
耕田 Plow	青銅	F:250 W: 75	農場生產 +75%	畜牧
水利灌溉 Irrigation	鐵器	F:300 W:100	農場生產 +75%	耕田
木材製造 Woodworking	工具	F:120 W: 75	弓箭射程 +1、伐木技能 +2	—
藝術 Artisanship	青銅	F:170 W:150	弓箭射程 +1、伐木技能 +2	木材製造
工匠 Craftsmanship	鐵器	F:240 W:200	弓箭射程 +1、伐木技能 +2	藝術
金礦開採 Gold Mining	工具	F:120 W:100	採金技能 +3	—
錢幣 Coinage	鐵器	F:200 G:100	金礦生產 +25%、自由納貢	金礦開採
岩場開採 Stone Mining	工具	F:100 S: 50	採石技能 +3	—
攻城技術 Siegecraft	鐵器	F:190 S:100	採石技能 +3、人民可毀城、塔	岩場開採
車輪 Wheel	青銅	F:175 W: 75	人民移動速度 +30%	—



戰術應用

從石器時代到鐵器時代，戰鬥部隊大都是以陸上為主，遊戲中雖然也有戰鬥船艦的設計，但是比起有「陸上自走砲」之稱重型弩砲而言，根本就像玩具一樣，所以戰船大都是用來海上對戰、截斷水路交通，或是進行沿岸擾敵之用，在敵人的弩砲之前只有打帶跑的份。以下將各部隊的資料刊載如下供各位參考。



由於遊戲為即時方式，所以各部隊的行動配合就顯得相當重要，因為騎兵部隊等快速部隊與攻城武器等重型器械的移動速度差異極大，最好是先在敵人陣地前先行集結，組出陣勢後再發動攻擊，否則被敵人各個擊破就完了。

在對付敵人大軍時，一般而言，我方兵種的排列順序先後分別是步兵、弓箭手、騎兵、攻城武器，步兵在最前線以阻擋敵人突破我方陣容，並在騎兵衝鋒後隨後攻擊，弓箭手則在敵人尚未接近時先行射擊，等到雙方人馬接觸時再由後方掩護；騎兵則在弓箭手開始射擊後立刻衝向敵方，以擊潰對方的攻擊態勢，並突擊其後方的弓箭部隊及重型器械，而攻城武器則在同弓箭手一般，但是重型弩砲等投石武器在雙方接觸後要立刻停止射擊，否則會誤傷自己人。另外牧師等輔助部隊則用來恢復我方受傷的部隊，如有可能的話再順便說服較靠近我方的人，使其變節到我方。

攻擊集結的守衛塔時，由於其射程並不遠，所以我方可以用攻城武器便可以在其射程外輕易地將其擊毀，算準距離的話，再多守衛塔都沒有問題，重點是別讓敵人的防守部隊衝入攻城武器的攻擊範圍，否則這些笨傢伙會開始亂砸，甚至會自相殘殺，那可就不妙了。另外像敵人的牧師大軍也是挺麻煩的，最好派速度快、攻擊力強而生命力低的部

隊（如騎弓兵等）去k，-來可以迅速將其消滅，:
來也可以在部隊叛變時立即清除叛徒。

建設部隊 Build units：

由城鎮中心（Town Center）訓練

名稱	出現時代	耐久	攻擊	防禦	射距	速度	訓練價格	升級費用	必須科技
人民 Villagers	石器	25	3	0	—	中	F: 50	—	—

戰鬥部隊 Military units：

教士 Religion Man：由神殿（Temple）訓練

名稱	出現時代	耐久	攻擊	防禦	射距	速度	訓練價格	升級費用	必須科技
牧師 Priest	青銅	25	—	0	10	慢	G:125	—	—

步兵部隊 Infantry：由兵營（Barrack）訓練

蠻兵 Clubman	石器	40	3	0	—	中	F:35 G:15	—	—
斧手 Axeman	工具	50	5	0	—	中	F:35 G:15	F: 100	—
短劍士兵 Short Swordsman	青銅	60	7	1	—	中	F:35 G:15	F: 120 G: 50	—
闊劍士兵 Broad Swordsman	青銅	70	9	1	—	中	F:35 G:15	F: 140 G: 50	—
長劍士兵 Long Swordsman	鐵器	80	11	2	—	中	F:35 G:15	F: 160 G: 50	—
軍團士兵 Legion	鐵器	160	13	2	—	中	F:35 G:15	F:1400 G:600	宗教狂熱

重步兵部隊 Heavy Infantry：由戰爭學院（Academy）訓練

長槍兵 Hoplite	青銅	120	17	5	—	慢	F:60 G:40	—	—
重裝步兵 Phalanx	鐵器	120	20	7	—	慢	F:60 G:40	F:300 G:100	—
百夫長 Centurion	鐵器	160	30	8	—	慢	F:60 G:40	F:1800 G:700	階級統治

弓箭部隊 Archers：由弓射場（Archery Range）訓練

名稱	出現時代	耐久	攻擊	防禦	射距	速度	訓練價格	升級費用	必須科技
弓箭手 Bowman	工具	35	3	0	5	中	F: 40 W:20	—	—
強弓手 Improved Bowman	青銅	40	4	0	6	中	F: 40 W:20	F:140W: 80	—
混合弓手 Composite Bowman	青銅	45	5	0	7	中	F: 40 W:20	F:180W:100	—
戰車弓手 Chariot Archer	青銅	70	4	0	7	快	F: 40 W:70	—	車輪
巨象射手 Elephant Archer	鐵器	600	5	0	7	慢	F:180 G:60	—	—
騎弓兵 Horse Archer	鐵器	60	7	0	7	快	F: 50 G:70	—	—
重騎弓兵 Heavy Horse Archer	鐵器	90	8	0	7	快	F: 50 G:70	F:1750 W:800	騎兵鎖甲

騎兵部隊 Cavalry：由馬廄（Stable）訓練

斥候 Scout	工具	60	3	0	—	快	F:100	—	—
戰車 Chariot	青銅	100	7	0	—	快	F: 40 W:60	—	車輪
騎兵 Cavalry	青銅	150	8	0	—	快	F: 70 G:80	—	—
重裝騎兵 Heavy Cavalry	鐵器	150	10	1	—	快	F: 70 G:80	F: 350 G:125	—
鐵騎兵 Cataphract	鐵器	180	12	3	—	快	F: 70 G:80	F:2000 G:850	冶金
戰鬥象兵 War Elephant	鐵器	600	15	0	—	快	F: 70 G:80	—	—

攻城武器 Siege Weapons：由攻城工廠（Siege Workshop）建造

名稱	出現時代	耐久	攻擊	防禦	射距	速度	建造價格	升級費用	必須科技
投石器 Stone Thrower	青銅	75	50	0	10	慢	W:180 G:80	—	—
弩砲 Catapult	鐵器	75	60	0	12	慢	W:180 G:80	F: 300 W:250	—
重型弩砲 Heavy Catapult	鐵器	150	60	0	13	慢	W:180 G:80	F:1800 W:900	攻城技術
弩弓砲 Ballista	鐵器	55	40	0	9	慢	W:100 G:80	—	—
強弩弓 Helepolis	鐵器	55	40	0	10	慢	W:100 G:80	F:	工匠

船艦 Boats：由碼頭（Dock）建造

名稱	出現時代	耐久	攻擊	防禦	射距	速度	建造價格	升級費用	必須科技
捕漁小艇 Fishing Boat	石器	45	—	—	—	中	W: 50	—	—
漁船 Fishing Ship	青銅	75	—	—	—	快	W: 50	F:50 W:100	—
貿易舢舨 Trade Boat	石器	200	—	—	—	快	W:100	—	—
商船 Merchant Ship	青銅	250	—	—	—	快	W:100	F: 200 W: 75	—
輕運輸船 Light Transport	工具	150	—	—	—	中	W:150	—	—
重運輸船 Heavy Transport	鐵器	200	—	—	—	快	W:150	F: 150 W:125	—
偵察船 Scout Ship	工具	120	5	0	5	快	W:135	—	—
戰船 War Galley	青銅	160	8	0	6	快	W:135	F: 150 W: 75	—
三層戰船 Trireme	鐵器	200	12	0	7	快	W:135	F: 250 W:100	—
弩砲戰船 Catapult Trireme	鐵器	120	35	0	9	快	W:135 G:75	F: 300 W:100	—
巨型戰艦 Juggernaught	鐵器	200	35	0	10	快	W:135 G:75	F:2000 W:900	器械

特殊部隊 Special unit：

由秘技（Secret Word）生產，還有其它特殊部隊

名稱	出現時代	耐久	攻擊	防禦	射距	速度	生產價格	升級費用	必須科技
霹靂車 Winsett's_Z	—	500	300	10	15	極快	—	—	—
雷射部隊 Nuke Trooper(Laser)	—	100	15	10	15	中	—	—	—
核子部隊 Nuke Trooper(Bomb)	—	100	300	10	88	中	—	—	—

如何勝利

除了將所有對手消滅之外，其實還有一些較和平的方法，就是將勝利條件改變，只要控制住所有的藝術品（Artfacts）、遺蹟（Ruins）或建造出世界奇觀（Wonder），然後維持兩千年以上的時間便可獲勝。藝術品是類似小推車的部隊，遺跡則是固定位置的圓石柱列，這兩者在遊戲開始後一定時間時會散佈在地圖各處，如果能夠讓我方部隊接近，便可以取得其控制權；不過藝術品可以帶回我方勢力範圍內，算是較為單純，而固定的遺跡就比較麻煩，最好用圍牆封住四周並派駐兵力防守，以免對手奪回。至於世界奇觀則是鐵器時代才會出現的巨大建物，需耗費黃金、石頭及木材各1000單位，而且耗時頗久，在資源充足且對方進入長期戰時可以考慮，最好派多一點人民同時協助以加快其建造速度。

『世紀帝國』可說是近年來少見的佳作，如果各位能不使用秘技而細細品味的話，將可以體會到更多的樂趣。祝各位早日完成霸業！

攻略秘地 Solution

卒業戀愛篇

校園純情派戀愛指引

作者／橫山　玲子

還記得卒業I、II中，那些令您傷透腦筋的美少女嗎？在卒業戀愛篇裡，玩家將不再扮演這些問題美眉的老師，而是化身成為遊戲中的主角～新條隼人，並與新加入的兩個校園美少女，橫山惠與西川真樹等共十二個角色，在短短的20天中，談起一場純純的戀愛囉！遊戲的目的並不只是談戀愛而已，玩家還必須完成自己的理想，也就是製作出熱氣球，參加比賽並在天空中飛行。

在此次的遊戲中，共有十二個美少女登場

在遊戲中，男主角新條隼人是個嚮往飛行的高三男孩，由於受到父親的影響，飛行於空中是其最大的夢想；雖然如此，但主角本身卻有懼高症。在暑假時，隼人來到叔叔居住的新宿，一邊打工、一邊開始朝自己的夢想邁進，因此每天空閒時都到外面折紙飛機，探測什麼樣的紙飛機能飛得最遠，並確切掌握區域內的風向……很巧的是，遊戲中的每一位女主角全都撿到了他射出的紙飛機，在一次次的對話與相處中，漸漸地使與女孩們發生感情，於是便開始了他暑期的戀愛生活…。當然啦！要當個純情小男生或花心大蘿蔔都隨玩家所欲啦，不過還是別太貪心才好，這

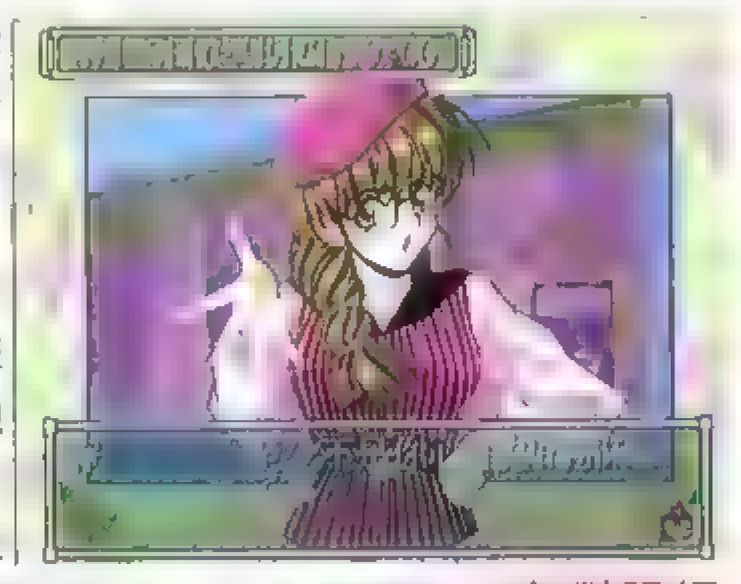
每個女主角都撿到了主角所射出的紙飛機

卒業戀愛篇－校園純情派戀愛指引

男主角最大的夢想便是和父親一樣，在空中飛行

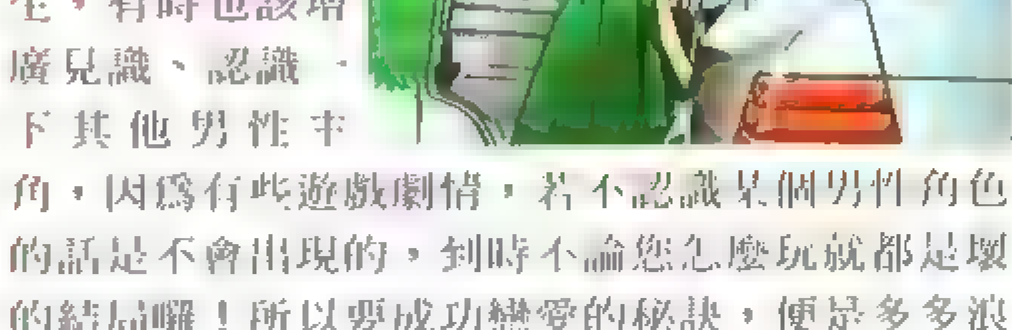
是忠告，否則疲於奔命、太累的話，可別怪人家沒告訴你喔！）。

在遊戲一開始後、每一次新遊戲開始前，會有三個女孩出現問玩家問題，由於是由亂數決定，因此每一次問的人物極有可能重覆或是問的問題相同，若能答對最後一位女孩所問的問題，則她將是對您好感度最高的人，也是被您設定成為遊戲內的女主角。辨識誰是女主角的方式很簡單，只要在遊戲一開始之後，對話框下可愛的小人頭即是此次遊戲的女主角，不妨可從這裡開始著手踏出戀愛的第一步；若想選擇心儀的女主角，不妨多試幾遍喔！



但是有些女孩是永遠不能成為您生命中的女主角。為什麼呢？有些女孩不論您由怎麼努力地追，還是沒有好的結果，原因是因為遊戲內設定了有加藤美夏、高城麗子、櫻井仙蒂、石橋佑美子、犬塚沙歐莉等女孩，無法成為主角的關係。另外，遊戲中尚有許多其他男性主角，他們也是很重要的；因此別一心一意只想著要追女生，有時也該增廣見識、認識一下其他男性主角，因為有些遊戲劇情，若不認識某個男性角色的話是不會出現的，到時不論您怎麼玩就都是壞的結局囉！所以要成功戀愛的秘訣，便是多多浪費時間、多走動、少偷懶、少睡覺就對了！

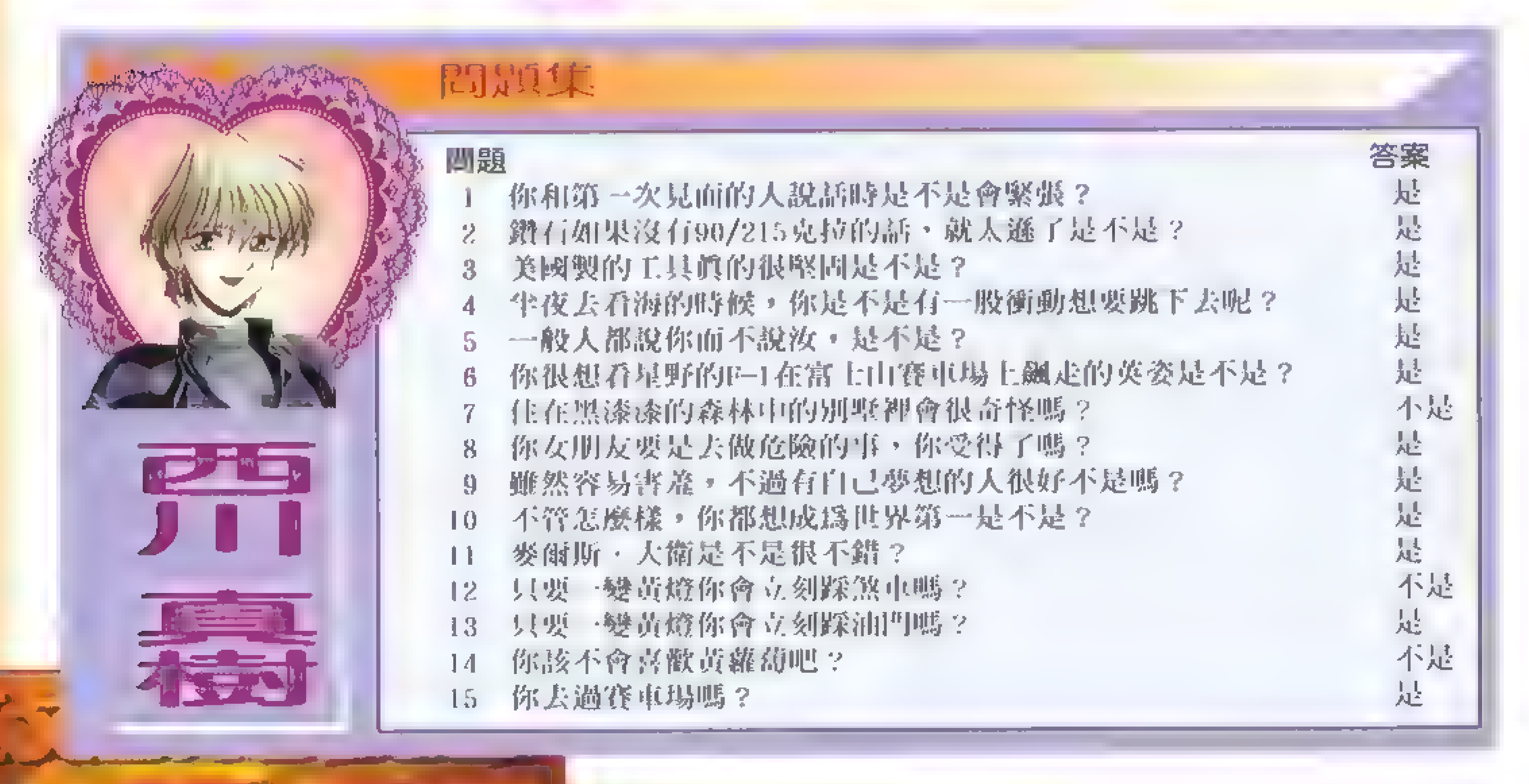
在對話框裡的小人頭，就是您心儀的女主角



與櫻井仙蒂、高城麗子等女孩是不會有戀愛結果的

在遊戲中會發生某些特定的事件，遊戲將隨著玩家的選擇而會有不同的影響，但是若在叔叔病倒後，為了完成叔叔的理想而開始製作熱氣球時，若熱氣球提早在8月24日前完成，則遊戲便會提早進入終曲，因此不妨巧妙地控制一下每日製作熱氣球的時間，到底您扮演的隼人能不能完成熱氣球的製作、克服懼高症、飛上天空，並成功地與女孩們譜出一段戀情呢？以下是攻略流程的概述，提供給玩家們參考。

以下的問題集之問題全由經改版之中文版遊戲所完全節錄，以符合遊戲內容。



問題集

問題		答案
1	你和第一次見面的人說話時是不是會緊張？	是
2	鑽石如果沒有90/215克拉的話，就太遜了是不是？	是
3	美國製的工具真的很堅固是不是？	是
4	半夜去看海的時候，你是不是有一股衝動想要跳下去呢？	是
5	一般人都說你面不說液，是不是？	是
6	你很想看星野的F-1在富士山賽車場上飆走的英姿是不是？	是
7	住在黑漆漆的森林中的別墅裡會很奇怪嗎？	不是
8	你女朋友要是去做危險的事，你受得了嗎？	是
9	雖然容易害羞，不過有自己夢想的人很好不是嗎？	是
10	不管怎麼樣，你都想成為世界第一是不是？	是
11	麥爾斯．大衛是不是很不錯？	是
12	只要一變黃燈你會立刻踩煞車嗎？	不是
13	只要一變黃燈你會立刻踩油門嗎？	是
14	你該不會喜歡黃蘿蔔吧？	不是
15	你去過賽車場嗎？	是

橫山惠

問題集

問題		答案
1	你是不是喜歡紮馬尾的女孩子？	是
2	小時候，你有偷喝過廟裡面拜神的酒嗎？	不是
3	你會覺得和女孩子一起去買菜是一件很丟臉的事嗎？	不是
4	你今年的流年是不是不太好呢？	是
5	你是不是常常自言自語呢？	是
6	不主動一點是不是就不會幸福呢？	是
7	你是不是被惡靈附身了？	是
8	你會特別喜歡一些傳統習慣嗎？	不是
9	你會很忌諱某些事情嗎？	是
10	你是不是有弟弟、妹妹？	是
11	什麼都用暴力解決是不是不太好呢？	是
12	你是不是那種到廟裡如果不求神消災就會很不安的人呢？	是
13	過年的時候，你是不是一定會去廟裡拜拜呢？	是
14	你和人約會曾經遲到過嗎？	不是
15	你會很在乎女孩子的髮型嗎？	是

森村麻美

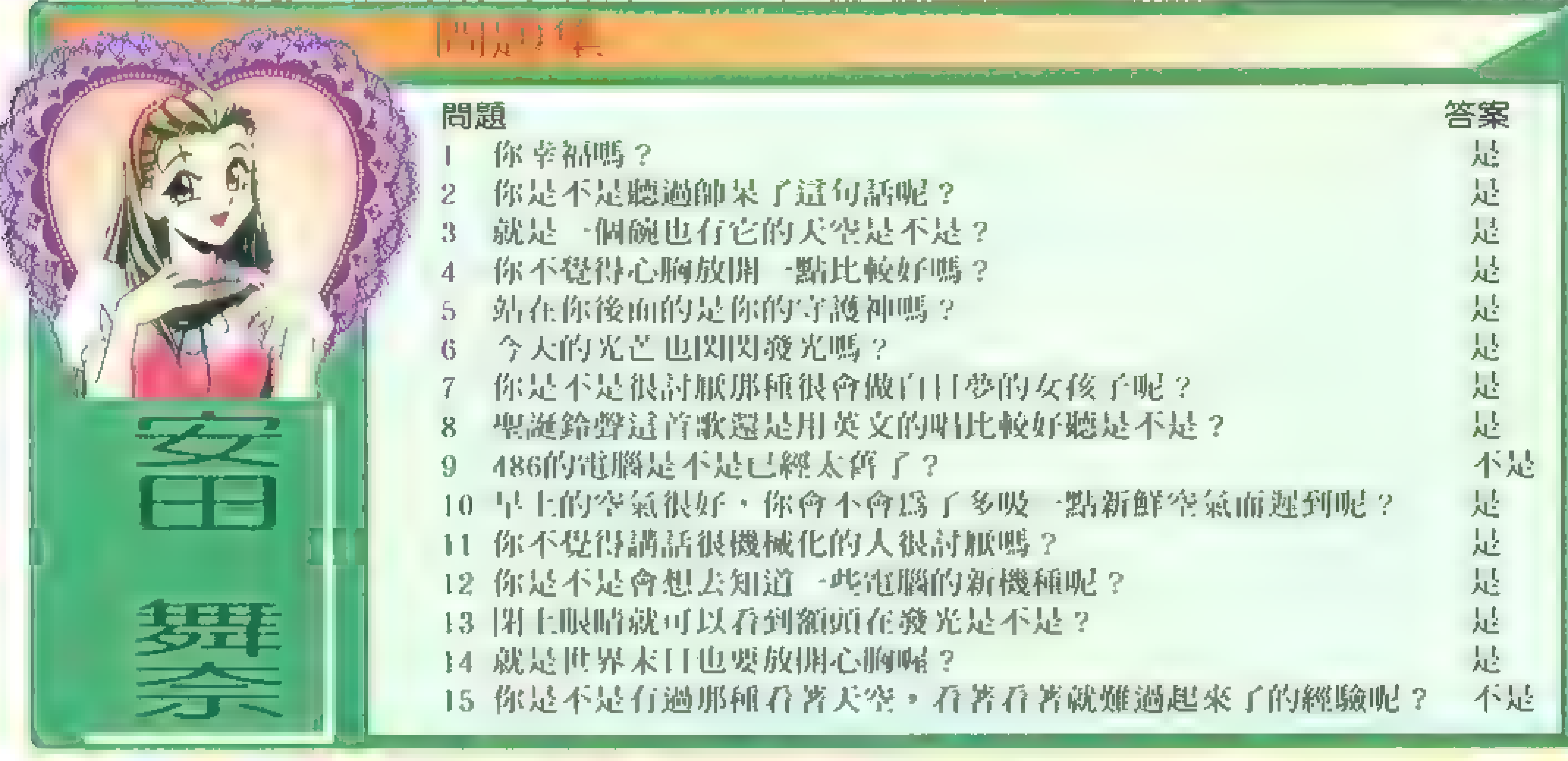
問題集

問題		答案
1	我一天不吃午餐的話會睡不著是不是？	是
2	你會不會覺得吃到好吃的東西是一種幸福呢？	是
3	天婦羅的最佳搭配是鹽是不是？	是
4	人家說愈有名的東西愈難吃是真的嗎？	不是
5	你是不是覺得我的頭髮好像金毛獅王呢？	不是
6	七面鳥可以吃嗎？	是
7	等逛完了所有的中華街的店之後，你可以請我吃冰淇淋嗎？	是
8	吃完飯後實在很想一口氣吃10個蛋糕是不是？	是
9	你是不是過統計學呢？	是
10	籃球…就讓人想到三明治是不是？	是
11	連30公分都不到的世代實在是太差了是不是？	是
12	你現在肚子餓了是不是？	是
13	你是不是討厭那種很會吃的女孩子呢？	不是
14	你是不是有過…睡昏頭然後拿錯拖鞋來吃的經驗？	是
15	你是不是討厭看醫生呢？	是

新井聖美

問題集

問題		答案
1	不遵守交通規則是不對的？	是
2	你是不是發生過什麼事故？	不是
3	鈴木的車子如果能像以前一樣跑10個小時都沒問題的話，那該多好？	是
4	都是機油的味道，這樣沒關係嗎？	是
5	凱文．修德茲是不是退休的太早了啊？	是
6	唸書是不是像書呆子一樣，讓人很受不了呢？	不是
7	若要去自助旅行的話，一定要去北海道是不是？	是
8	真是受不了，乾脆用打的可能會比較快吧？	不是
9	麥克．喬登真的很強耶，是不是？	是
10	自由這句話，不錯吧？	是
11	是不是去考考大學比較好呢？	是
12	你是不是跟我一樣，上課中常常會打瞌睡？	是
13	你們家是不是也管得很嚴呢？	不是
14	在急轉彎的地方整個後輪滑出去的感覺是不是很過癮呢？	是
15	女孩子會突然變得歇斯底里，是不是只有失戀的時候呢？	不是

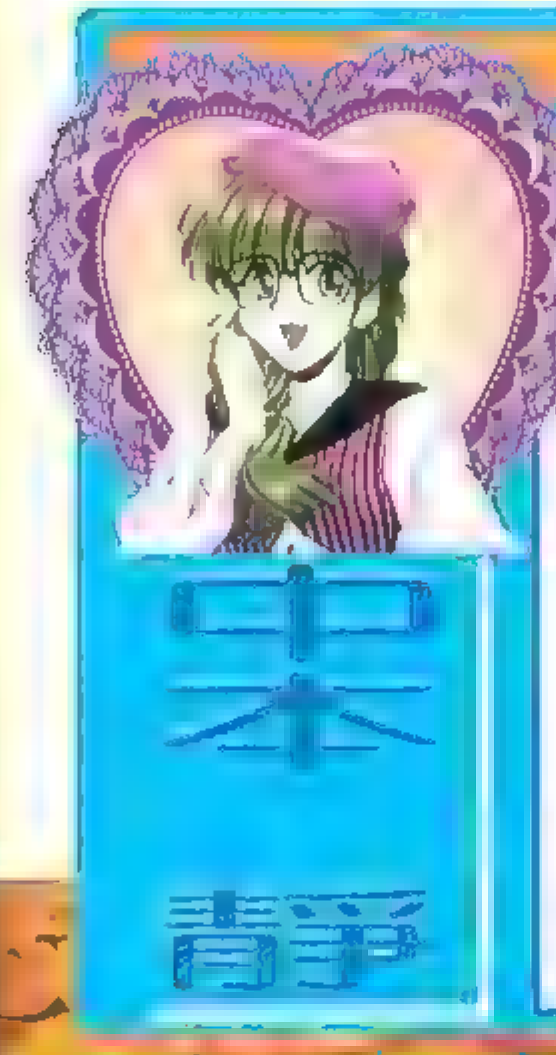


問題集

問題		答案
1	你幸福嗎？	是
2	你是不是聽過帥呆了這句話呢？	是
3	就是一個碗也有它的天空是不是？	是
4	你不覺得心胸放開一點比較好嗎？	是
5	站在你後面的是你的守護神嗎？	是
6	今天的光芒也閃閃發光嗎？	是
7	你是不是很討厭那種很會做白日夢的女孩子呢？	是
8	聖誕鈴聲這首歌還是用英文的唱比較好聽是不是？	是
9	486的電腦是不是已經太舊了？	不是
10	早上的空氣很好，你會不會為了多吸一點新鮮空氣而遲到呢？	是
11	你不覺得講話很機械化的人很討厭嗎？	是
12	你是不是會想去知道一些電腦的新機種呢？	是
13	閉上眼睛就可以看到額頭在發光是不是？	是
14	就是世界末日也要放開心胸喔？	是
15	你是不是有過那種看著天空，看著看著就難過起來了的經驗呢？	不是

問題集

問題		答案
1	北極光真的那麼美嗎？	是
2	你今天是不是要去喝杯茶呢？	是
3	你是不是覺得自己很不孝順？	不是
4	你是不是有當過值班呢？	是
5	你是不是吃過那種很道地的章魚球呢？	不是
6	騎馬那種快感真的很棒是不是？	是
7	你知不知道蔥油餅和章魚球有什麼不同？	是
8	東京比千葉好是不是？	是
9	只有2個人的話應該玩不起來才對，是不是？	是
10	說到啤酒就會想起燒肉串？	是
11	做烏龍麵如果沒切細的話是不是不行呢？	是
12	賭博是不好的是不是？	是
13	東京的地震實在讓人很受不了是不是？	是
14	有機會是不是要到大阪來？	是
15	不孝順是不行的是不是？	是



問題集

問題		答案
1	你有喜歡過身體很差的女孩子嗎？	是
2	你喜不喜歡小貓、小狗等一些小動物呢？	是
3	如果有人在你面前昏倒了，你會幫助她嗎？	是
4	第一次約會就去捐血好像不錯耶，是不是？	是
5	女孩子還是活潑一點比較好對不對？	不是
6	演唱會通常是室外的嗎？	不是
7	太陽光和月光你是不是比較喜歡柔和的月光呢？	是
8	你曾經打過球嗎？	是
9	你是不是很不習慣別人很大聲的跟你說話呢？	是
10	你是不是討厭別人找你商量事情呢？	不是
11	雷射…難道是黑色的？	是
12	在圖書館看書會很奇怪嗎？	不是
13	你是不是覺得被燈光籠罩的感覺很棒呢？	是
14	將來，你是不是想做對社會有幫助的工作呢？	是
15	你會很在乎別人怎麼看你嗎？	不是

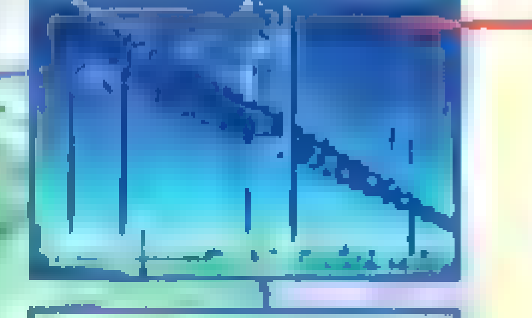
谷莉佳

問題集

問題		答案
1	飯後甜點當然是布丁囉，是不是？	是
2	你去過法國是不是？	是
3	不幫忙做家事是不行的是不是？	是
4	我想學做法國菜…這對女孩子來說是不是很困難呢？	不是
5	只要是女朋友做的菜，就算難吃你也會說好吃嗎？	不是
6	要做你的女朋友是不是手藝要很好呢？	是
7	你是不是喜歡看高興的臉呢？	是
8	銀的餐具是不是給人一種很冷的感覺？	不是
9	會做甜點比會做菜的女孩還可愛是不是？	不是
10	繞日本一周的旅行真的很棒是不是？	是
11	喜歡做菜的女孩子是不是很土呢？	不是
12	你是不是願意吃我做的菜呢？	是
13	你是不是知道哪裡有好吃的法國菜呢？	是
14	籃球…就讓人想到三明治是不是？	是
15	難道味道的美味與否決定於愛情嗎？	是

山下町
1.Think 1215
2.中華街

山手町
1.櫻亭
2.五月雨神社
3.高級住宅區
4.黃昏海岸
5.西川美術家



貝魯橋

櫻町
1.購物中心
2.司馬醫院
3.圖書館

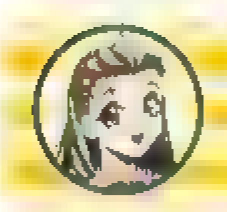
本牧
1.倉庫
2.觀景台
3.賽車場

榮町
1.新井機車行
2.布魯斯酒吧
3.勇者屋町
4.布魯雪房

新元町
1.長壽庵
2.新元町商店街
3.探險家

本元町
1.濟華女子學校
2.電影院
3.本元町車站前
4.侏羅紀遊樂園
5.體育館
6.小丸阪

事件日記篇



安田　舞奈

日期	時間	地點	發生事件
8月5日	主角外出後	平時射紙飛機的公園	舞奈將紙飛機歸還
8月5日	回到探險家	店內	發現叔叔與高城麗子似乎隱藏著秘密
8月5日	10:00～13:00	櫻町購物中心	與舞奈聊天
8月5日	15:00～17.00	黃昏時刻	知道這是舞奈常來的地方
8月5日	18:00～23:00	安田舞奈的家	舞奈在看星星
8月5日	00:00～2:00	倉庫	遇見叔叔在倉庫中工作
8月6日	6:00～7:00	高級住宅區	遇見舞奈在散步
8月6日	10:00～15:00	櫻町購物中心	與舞奈聊天
8月6日	16 00～19 00	高級住宅區	詢問．救了被水沖走的貓咪，舞奈為了報答，於是將隼人帶回家中
8月7日	9:00～14:00	安田舞奈的家	在舞奈面前滑倒
8月8日	9:00～10:00	清華女子學校	舞奈不知升學好還是就業好
8月10日	10:00～15:00	櫻町購物中心	與舞奈聊天
8月10日	17:00～18:00	司馬醫院	與舞奈聊天
8月10日	回到探險家後	自己的房間	約定18日的約會，早上10點在五月雨神社碰面
8月16日	14:00～17:30	本元町車站前	舞奈拿著相片等他爸爸回來
8月17日	9:00～11:00	圖書館	遇見舞奈並進入圖書館看書
8月18日	8:00	自己的房間	舞奈打電話來
8月18日	10:00	五月雨神社	與舞奈見面
8月18日	10:00	博物館	與舞奈約會
8月18日	回到探險家後	探險家	叔叔病倒
8月19日	任何時間	倉庫	開始著手熱氣球的製作
8月19日	在製作熱氣球時	倉庫	舞奈向隼人要熱氣球的設計圖
8月23日	任何時間	倉庫	熱氣球製作完成
8月25日		比賽場	與舞奈兩人參加比賽、兩人遇難獲救
8月30日		清華女子學校	向舞奈告白一年後兩人一齊完成飛行的夢

新井　聖美

日期	時間	地點	發生事件
8月5日	主角外出後	平時射紙飛機的公園	聖美覺得紙飛機對騎機車的人構成威脅、隼人撿到聖美的學生証
8月5日	10:00～12:30	新井機車行	與聖美聊天
8月5日	14:00～16:30	體育館	聖美出席率不夠，因此到體育館修學分
8月5日	00:00～5:30	貝內橋	看見聖美騎車高跳
8月6日	19:00～22:30	賽車場	看見聖美飆車
8月7日	19:00～20:30	新元町商店街	看見聖美在買制服
8月8日	12:00～13:30	清華女子學校	由於是問題學生，因此被學校召見
8月8日	00:00～1:30	觀景台	聖美在觀景台吹風
8月14日	20:00～21:30	布魯斯橫町	聖美擔心父親的身體、因此出來散心
8月17日	回到探險家後	自己的房間	聖美來電，約定明天早上去游泳
8月18日	8 00	自己的房間	聖美來電，在清華女子學校見面
8月18日	10:00	游泳池	聖美用激將法讓隼人跳水，醫好他的懼高症
8月18日	回到探險家後	店內	叔叔病倒
8月19日	任何時間	倉庫	開始著手熱氣球的製作
8月19日	在製作熱氣球時	倉庫	聖美來替隼人加油打氣
8月23日	任何時間	倉庫	熱氣球製作完成
8月25日		比賽場	參加比賽時聖美來到，兩人一起飛行遇難獲救
8月30日		清華女子學校	向聖美告白

日期	時間	地點	發生事件
8月5日	主角外出後	平時射紙飛機的公園	橫山惠將撿到的紙飛機歸還
8月5日	16:00~18:30	新元町商店街	遇見惠在買東西
8月6日	12:00~13:30	高級住宅區	惠正要去買東西
8月8日	11:00~11:30	清華女子學校	惠參加學校的廣播委員會
8月8日	13:00~14:30	本元町車站前	惠剛看完電影
8月9日	10:00~11:30	西川真樹家	惠去找真樹
8月10日	15:00~18:30	電影院	惠去看電影
8月11日	11:00~13:30	電影院	與惠兩人互相談論喜歡的電影
8月12日	回到探險家後	自己的房間	惠打電話來說有些話不方便在電話裡說，約定明天在車站前見面
8月13日	10:00	本元町車站前	惠提出18日的邀約
8月13日	11:00~12:30	圖書館	惠在圖書館查資料
8月15日	14:00~17:30	小丸阪	惠來買章魚丸
8月17日	11:00~12:30	侏羅紀遊樂場	惠來吃冰淇淋
8月17日	13:00~14:30	長壽庵	與惠聊天
8月18日	9 00	自己的房間	睡到早上9點，與惠的約會差點遲到
8月18日	10 00	電影院	兩人一起去看電影，因為太吵所以被趕出來，接著一起去游泳後回到神社，兩人渡過愉快的一天
8月18日	回到探險家後	店內	叔叔病倒
8月19日	任何時間	倉庫	開始著手熱氣球的製作
8月23日	任何時間	倉庫	熱氣球製作完成
8月25日		比賽場	參加比賽時惠勸隼人不要飛行，但最後兩人仍一同乘坐熱氣球飛上天空，兩人為了追過前面的氣球而墜落，因而導致隼人肋骨斷裂
8月26日		山洞中	經過搜索隊一天的搜尋後終於獲救
8月30日	13:00	五月雨神社	向惠告白
隔年3月		清華女子學校	惠畢業了
半年後		賽車場	惠在賽車場為參加F-1賽車的真樹加油，並與隼人約定明年一起到美國考飛機駕照

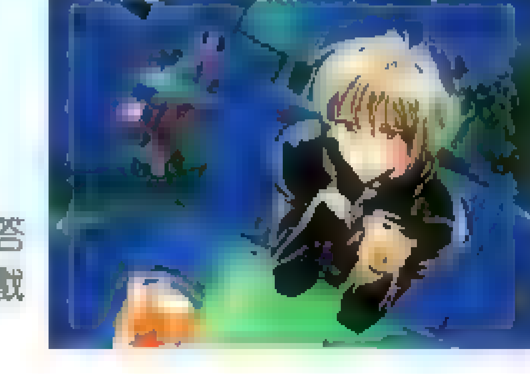
中本　靜

日期	時間	地點	發生事件
8月5日	8:00~11:00	探險家	中本將紙飛機還給隼人
8月5日	11:00~17:00	圖書館	中本到圖書館看書
8月5日	18:00~19 00	小丸阪	中本問隼人是否喜歡身體好的女孩，必須選擇「沒關係」
8月5日	21:00~2.00	黃金橫町	中本似乎有事瞞著隼人
8月6日	9:00~10:00	司馬醫院	發現中本身體不舒服
8月6日	11:00~18:00	圖書館	中本到圖書館看書
8月6日	18:00~19.00	小丸阪	中本有事對隼人說，而中本的夢想是當醫生
8月6日	21:00~23:00	布魯斯橫町	中本看到主角後馬上跑走
8月7日	9:00~10:00	司馬醫院	與中本聊天
8月7日	13 00~15 00	櫻町購物中心	中本到購物中心買書
8月7日	19 00~20:00	布魯斯橫町	中本主動打招呼，並與隼人聊天
8月8日	7 00~8 00	清華女子學校	與中本談論升學之事
8月8日	12 30	自己的房間	中本來電約定18日的約會，10點在圖書館見面
8月8日	19 00~20 00	布魯雷貝	與中本聊天
8月10日	6:00~7:00	司馬醫院	與中本聊天
8月12日	11:00	長壽庵	巧遇中本
8月13日	19 00~20 00	本元町車站前	中本正在等待父親
8月15日	00 00	探險家	中本擔心隼人夢想是飛行的事
8月18日	8 00	自己的房間	中本打電話叫隼人起床
8月18日	10 00	圖書館	兩人到美術館看畫，約會中途中本突然暈倒，因此送她去醫院

卒業戀愛篇-校園純情派戀愛指引

8月18日	主角回到探險家後	店内	叔叔病倒
8月19日	9.00	探險家	麗子幫忙看店
8月19日	任何時間	倉庫	開始製作熱氣球
8月23日	任何時間	倉庫	熱氣球製作完成
8月25日	10:00	比賽場	與靜一起飛行，熱氣球墜落海面兩人躲在山洞中獲救
8月30日	13.00	清華女子學校	向中本告白半年後靜考上醫科大學，而隼人將在下個月赴美考飛機駕照

西川 真樹



日期	時間	地點	發生事件
8月5日	8:00	平時射紙飛機的公園	真樹開著黑色的跑車將紙飛機歸還，隼人並撿到了一個布魯雷貝的火柴盒
8月5日	10:00	探險家	麗子來訪，並與叔叔談論神秘的計劃
8月5日	17:00～20:00	布魯雷貝	交付・將撿到的火柴盒交還真樹
8月5日	21:00	布魯雷貝	真樹生氣地打了隼人一巴掌後離開，由於擔心真樹的安危，隼人緊跟著出去尋找，最後搭真樹的車回家
8月5日	22:30	布魯雷貝	遇見真樹的男友佛來德，並被警告不得再接近真樹
8月5日	23:00	[redacted]	與真樹兩人聊起賽車的事
8月6日	19:30	布魯雷貝	真樹的男友又來找麻煩
8月7日	11:00	西川真樹的家	閒晃到真樹家
8月8日	10:00	西川真樹的家	真樹正趕著去學校
8月8日	16:00	清華女子學校	[redacted]
8月8日	21:00	[redacted]	真樹與男友吵架，為保護真樹答應與佛來德賽車，若輸了則遊戲結束
8月10日	17:00	櫻町購物中心	真樹到購物中心買車燈
8月10日	19:00	西川真樹的家	懷疑真樹遇害，誤闖真樹房間
8月14日	11:30	本元町車站前	與真樹聊天
8月18日	10:00	自己的房間	窗外，真樹來邀約一起去兜風，兩人一起去箱根約會、唱歌
8月18日	21:00	探險家	叔叔因過度疲勞病倒
8月19日	9:00	探險家	麗子幫忙看店
8月19日	任何時間	[redacted]	開始熱氣球的製作，真樹來幫忙
8月23日	任何時間	[redacted]	終於完成熱氣球
8月25日	10:00	比賽場	熱氣球飛不起來，真樹找來佛來德幫忙。接著兩人一起飛行並遇難，2天後獲救
8月30日	13:00	西川真樹家	向真樹告白半年後真樹畢業，並參加賽車賽

志村 麻美

日期	時間	地點	發生事件
8月5日	主角外出後	平時射紙飛機的公園	麻美向隼人要紙飛機
8月5日	9:00～10:30	新元町商店街	麻美在買糖
8月5日	12:00～13.30	小丸阪	談論社團的事
8月5日	18:00～20:30	黃金橫町	麻美在唱卡拉OK
8月6日	12:00～17:30	侏羅紀遊樂場	麻美在吃甜食
8月7日	14:00～15:30	櫻亭	與麻美談論吃的東西
8月8日	10:00～13:30	侏羅紀遊樂場	麻美要前往母親開的理髮店整理頭髮
8月8日	14:00～17:30	黃金橫町	答應麻美的邀約，去唱卡拉OK

攻城略地 Solution

8月8日	19:00~21:30	黃昏時刻	吃起士蛋糕
8月8日	回到探險家後	自己的房間	麻美打電話來約隼人出去，18日早上10點在侏羅紀公園見面
8月9日	17:00~19:30	中華飯店	麻美吃了三碗炒飯
8月10日	6:00~6:30	黃金橫町	見面便匆匆離開
8月10日	13:00~14:30	[redacted]	吃蕎麥麵
8月11日	18:00~18:30	櫻亭	向隼人借了2000元吃東西
8月11日	19:00~20:30	黃昏時刻	[redacted]
8月12日	7:00~9:30	小丸阪	一早正在做體操
8月12日	18:00~18:30	侏羅紀遊樂場	與隼人談論喜愛的男生性格
8月13日	00:00~1:30	布魯斯橫町	以為麻美在打工，而麻美則一溜煙跑掉
8月17日	11:00~12:30	電影院	麻美去看電影
8月17日	15:00~16:30	清華女子學校	與麻美談論升學的事
8月17日	21:00~23.30	小丸阪	和麻美一起去吃飯
8月18日	8:00	自己的房間	麻美來電叮嚀別忘了10點的約會
8月18日	10:00	侏羅紀公園	與麻美到遊樂園約會，接著到侏羅紀公園吃冰淇淋並到中華街吃大餐
8月18日	回到探險家後	店內	叔叔病倒
8月19日	任何時間	[redacted]	開始著手熱氣球的製作
8月25日	9.00	[redacted]	熱氣球完成了，接著參加比賽，與麻美兩人遇難獲救
8月30日	13:00	清華女子學校	向麻美告白半年後 麻美想成為理髮師，而隼人則要到美國唸兩年的書，並與麻美約定，完成夢想後一定會回到她身邊

谷 由利佳

日期	時間	地點	發生事件
8月5日	主角外出後	平時射紙飛機的公園	由利佳將飛機還給隼人
8月5日	10:00~13:30	櫻亭	到櫻亭吃由利佳推薦的東西
8月5日	14:00~15:30	小丸阪	吃章魚丸
8月6日	10:00~20:30	[redacted]	到櫻魚吃由利佳推薦的東西
8月7日	7:00~8:30	新元町商店街	幫忙家裡的餐館買菜
8月7日	14:00~15:30	小丸阪	爸爸放她一天假，因此出來玩
8月8日	14:00~15:30	清華女子學校	到學校打網球
8月8日	16:00~18:30	侏羅紀遊樂場	吃甜食
8月8日	23:00~1:30	櫻亭	由利佳心情不好，太晚回家被父親責備
8月9日	18:00~19:30	黃昏時刻	與由利佳聊天
8月10日	20:00~20:30	新元町商店街	一見面就匆匆離去
8月11日	9:00~12:30	[redacted]	到圖書館還書
8月11日	14:00~16:30	布魯斯橫町	答應由利佳的邀約一起唱歌
8月12日	22:00~23:30	高級住宅區	出來散心
8月12日	回到探險家後	自己的房間	由利佳打電話來邀約，為了治好隼人的懼高症，因此約定18日在櫻町購物中心見面
8月14日	12:00~16:30	黃昏時刻	由利佳請隼人喝茶
8月17日	15:00~16:30	本元町車站前	由利佳在等朋友
8月18日	8:00	自己的房間	由利佳打電話來
8月18日	10:00	櫻町購物中心	兩人去遊樂園，由利佳為主角特訓，治好隼人的懼高症
8月18日	回到探險家後	店內	叔叔病倒
8月19日	任何時間	倉庫	開始著手熱氣球的製作、由利家來幫忙
8月25日	9:00	倉庫	熱氣球完成了，接著參加比賽，與由利家兩人遇難獲救
8月30日	13:00	清華女子學校	向由利佳告白

秘技偵晃營

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

●一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。

●抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。

●重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。

●投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。

●秘技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。

●投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

一經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：

戰鬥營長
軍餉 900 元
另附雜誌一期

愛情少尉
軍餉 700 元
另附雜誌一期

魔鬼班長
軍餉 500 元
另附雜誌一期

超級上將
軍餉1200元
另附雜誌一期

菜鳥天兵
軍餉 350 元
另附雜誌一期

秘技補遺

世紀帝國

按Enter鍵，打入下面的字母：

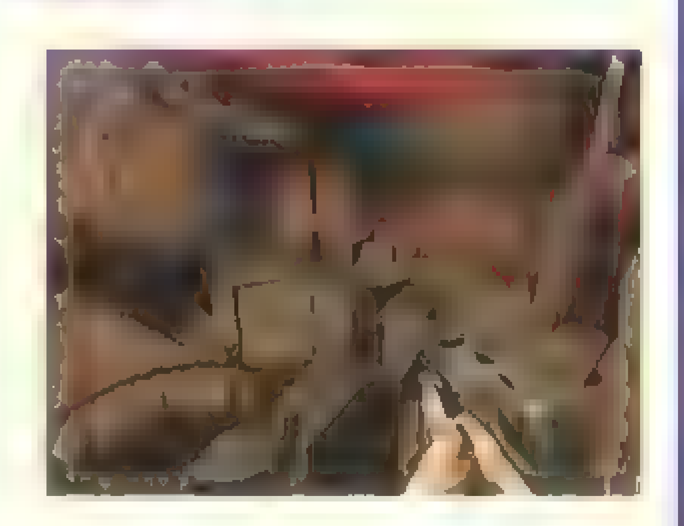
MEDUSA	居民變成梅杜莎，死一次會變成黑騎士（black rider），再死會變成heavycatapult。
RESIGN	管理權交給電腦
E =MC2 TROOPER	一個佩帶核子彈的雷射警察
DARK RAIN	composite bowmen變成隱形射手（不動時是樹喔！）
HOYOHOYO	牧師有600HP and變成整遊戲最快的軍種
BIG BERTHA	catapults變成Big Berthas
ICBM	Helopolis多90射程helepolis
BLACK RIDER	horse archers變成黑騎士black riders
JACK BE NIMBLE	catapults launch people
GAIA	控制動物（你將無法控制自己人）
FLYING DUTCHMAN	Juggernaughts變成Flying Dutchman
STEROIDS	建築物立即建好

／霸王

超完整祕技

雷神之鎚 II

遊戲中按<~>打下列即可：



god：無敵
noclip：穿牆模式
notarget：敵人無法視別你
give all：所有物品全滿
give health：生命值全滿
give weapons：武器全滿
give ammo：彈藥全滿
give armor：護甲全滿
give jacket armor：護甲
give blaster：手槍
give shotgun：散彈槍
give super shotgun：超級散彈槍
give machinegun：機槍
give chaingun：鍊槍
give grenade launcher：榴彈砲
give rocket launcher：火箭筒
give railgun：Railgun
give bfg10k：終極武器
give shells：彈夾
give bullets：子彈
give cells：電池
give grenades：手榴彈
give rockets：火箭
give slugs：Slugs
give quad damage：四分儀
give invulnerability：無敵
give silencer：滅音器
give rebreather：呼吸器
give environment suit：防護裝
give ancient head：Ancient Head
give adrenaline：Adrenaline
give bandolier：Bandolier
give ammo pack：彈藥背包
give data cd：資料CD
give power cube：能源塊
give pyramid key：角錐鑰匙
give data spinner：資料串
give airstrike marker：AirStrike Marker
give blue key：藍鑰匙
give red key：紅鑰匙
give security pass：保全通行
give commander's head：Commander's Head
give power shield：能源護盾
give armor shard：Armor Shard
give combat armor：戰鬥盔甲

／朱允中

開所有關卡

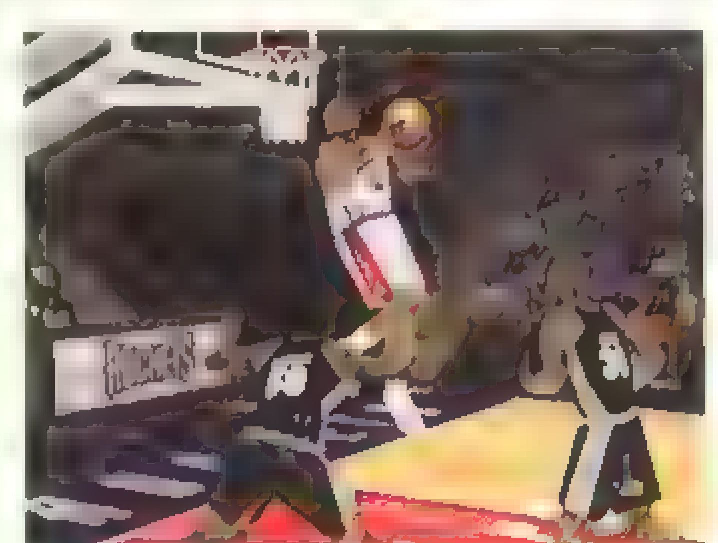
橫掃千軍

在主畫面下選"單人模式"後，鍵入drdeath，即可在load game下方看到一狗骨頭，選擇後即可玩所有的關卡

／楊松霖

NBA Live '98

於Main Screen中，先點選Rosters選項，然後點選Create Custom Team選項，然後選取下列名單中之任何一組作為隊伍之名稱，如此則可以秘密隊伍來進行遊戲。



- EA Europals
- Hitmen AllSorts
- Hitmen Coders
- Hitmen Earplugs
- Hitmen Idlers
- Hitmen Pixels
- QA Campers
- QA DBuggers
- QA Testtubes
- TNT Blasters

／楊淑娟

喋血街頭

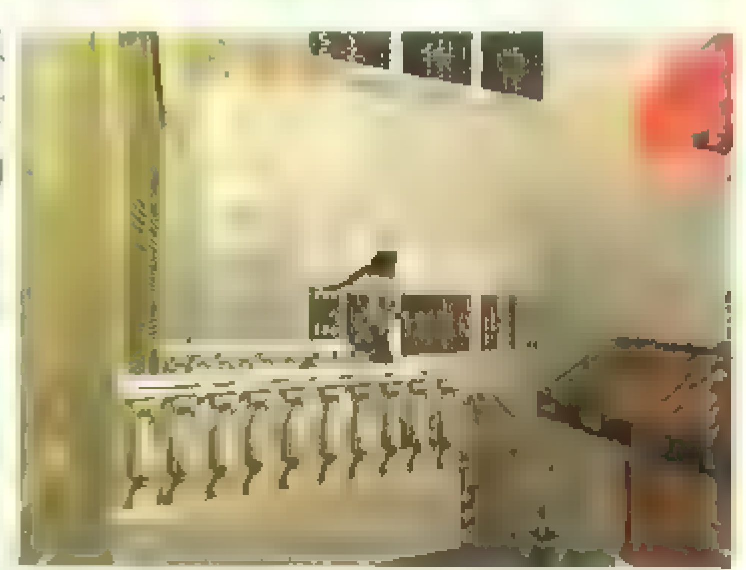
在遊戲中鍵入：

- iamsolame：無敵
- theresnoplacelikeoz：跳關
- healthful：生命值全滿
- thickskin：防彈衣全滿
- carrymore：彈藥可容納兩倍
- gimmedat：可以攜帶每樣東西
- hesstillgood：死亡時可再復活
- dawholeenchilada：手榴彈、飛彈、膠化汽油彈、火焰噴射器
- breakyosak：散彈槍彈藥
- shellfest：榴射加農砲
- thebestgun：榴射加農砲
- explodarama：手榴彈、飛彈、熱導彈
- flamenstein：molotovs、膠化汽油、火焰噴射器
- shotgun：散彈槍彈藥
- lobitfar：手榴彈
- titaniii：飛彈、熱導彈
- sternomat：膠化汽油
- firehurler：火焰噴射器
- crotchbomb：地雷

跳關秘技

古墓奇兵2

跳關密技：首先按下（／）鍵以取出照明彈，然後按住SHIFT鍵，讓Lara向前走一步（按上箭頭鍵）、向後走一步（按下箭頭鍵）、原地轉三圈（持續按住SHIFT鍵，然後向左或向右轉三個完整的圈），最後再向前跳躍（ALT＋上箭頭），如此即可跳至下一關。



取得所有武器之密技：首先按下（／）鍵以取出照明彈，然後按住SHIFT鍵，讓Lara向前走一步（按上箭頭鍵）、向後走一步（按下箭頭鍵）、原地轉三圈（持續按住SHIFT鍵，然後向左或向右轉三個完整的圈），最後再向後跳躍（ALT＋下箭頭）。如此即可取得所有之武器。

／楊淑娟

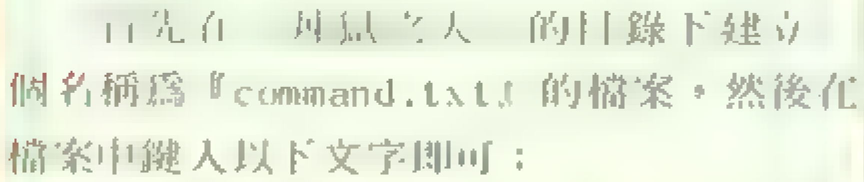
隱藏秘技

暗黑破壞神－煉獄之火

在『暗黑破壞神－煉獄之火』中，其實還有隱藏的職業及任務哦！這些不知為何未放入正式版中的測試項目，玩家也可以輕易叫出哦！

首先在『煉獄之火』的目錄下建立一個名稱為『command.txt』的檔案，然後在檔案中鍵入以下文字即可：

cowquest;theoquest;bardtest;multitest;



以上的項目分別代表四種功能：

cowquest：乳牛裝扮的男子會取代原先『煉獄之火』中的老農夫，除提供進入Hive的Rune Bomb外，並要你幫他在Hive中找回一件褐色的變裝服（另有一件灰色），還他之後可得到一件乳牛鎧甲，防禦力高達150！

theoquest：距女巫不遠的樹下會出現一個小女孩，要你幫她找回其最好的朋友；當你擊敗Hive第二層的Hork Demon並取回熊娃娃後，當你交還給小女孩後可得到Amulet

bardtest：增加新職業「吟遊詩人」，外形有如獨行俠，可同時持有兩件單手武器，各項能力都相當平均。

multitest：可多人連線

／Dragon

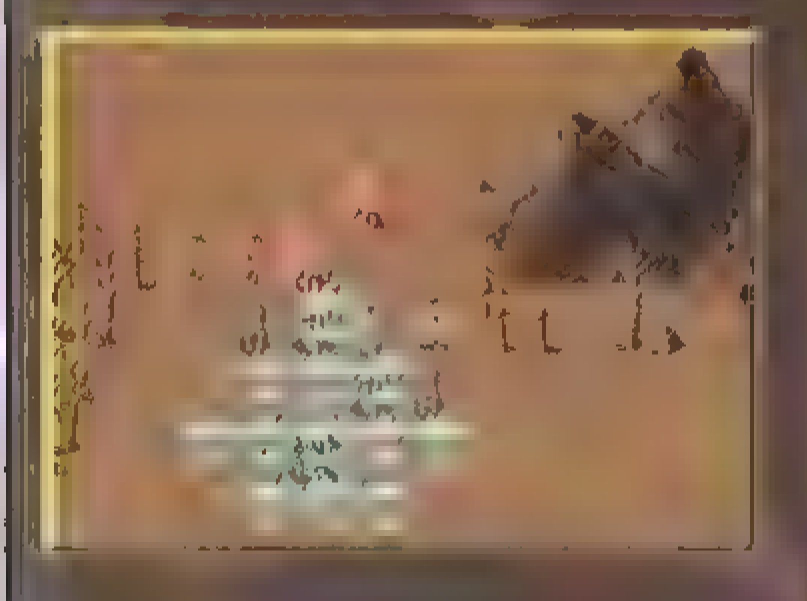
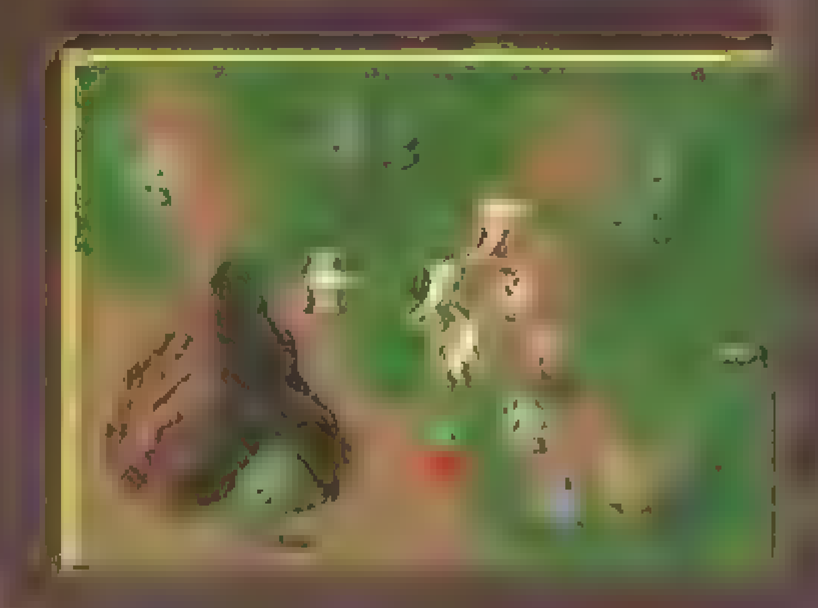
山海經
神州戰役
狂熱發售中

百種武器造型，華麗的魔法
多樣式劇情，多重結局的戰略遊戲
您可選擇正義使者或邪惡魔王進行不同感受的遊戲
全畫面戰鬥模式，高解析華麗的特效，滿足您的視覺

終極戰役山海經

山海經
神州戰役

神州浩劫天地心

靈劍傳奇
幽默的對話
華麗的場景
曲折的情節
優美的愛情
炫麗的招式
3D過場動畫
45度戰鬥視角
★即將發行
美工高手

誰領五胡十六國
談笑一戰萬古枯
可憐北國多錦繡
斷劍斜旗位焦土
殘畫復望丹青手
天弓持挽射天狼
橫空出世飛馬嘯
一劍一書動八荒
素手修作女紅事
丹心仗劍寫青史
寒光千年歌碧血
兒童光唱木蘭詩
花木蘭
98' 年初春上市

生在死亡的極限才求生存！
大面、
戰国降魔錄
新世代即時策略SLG

春 發售預定
WINDOWS95/CD-ROM
Production:3G
INCORPORATION
股份有限公司
768巷5號1樓
(02)653-3603

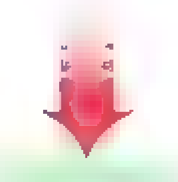
這是一個，
只屬於你們的冒險。
專用
98年一月
登場

自由。
同樂。
動感。
華麗。
CHANCE
幻想時空
多變。
細緻。
迫力。
創新。
PLAYER 4

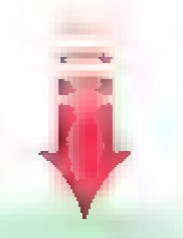
絢麗
2D與3D融合的全彩高解析畫面，炫幻的世界完全再現
動感
直接演給你看的卡片效果，絕無冷場的遊戲內容
刺激
獨特的戰鬥式搶答，動感萬千的動作給你不可思議的震撼
充足
變幻萬千且實用的卡片系統加入，給你一卡逆轉的快感
多變
上至天文下至地理的豐富題庫，愛好挑戰的你可千萬別錯過
新穎
新形態的時間搶答系統融入，給你喘不過氣的緊張感
EQ大富翁
生產製造
弘煜科技事業有限公司
台中市日進街110號6F-12
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD. Tel:(04)2018369 Fax:(04)2022557
臺灣地區總經銷
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北(02)27889188
台中(04)2020870
高雄(07)8150988

慶祝亞洲軟體突破銷售十萬套

原價4800



7折3300



5折2400

3折1400

限量發行 只要1折

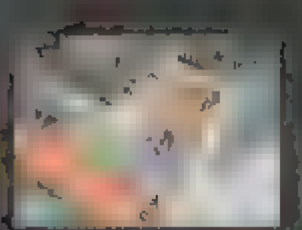
會計高手 III (FOR WINDOWS95版)
會計高手 III (FOR WINDOWS95版)
領先推出超低價專業版！

製作研發 亞奮科技股份有限公司
地址 高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線 (07)815-1976 815-1981
傳真 (07)815-0910

代理發行 智冠科技股份有限公司
地址 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
經銷專線 (07)815-0988轉250 251
(04)2020870 (02)7889188

購買辦法
1 請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2 可利用劃撥帳號 41081300。
劃撥帳戶 亞奮科技股份有限公司收

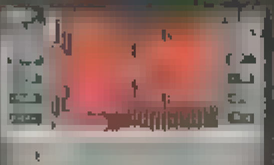
International Rally Championship
'98國際越野冠軍賽
自由設定
白天、晚上
或狂風暴雨、濃霧...
8人IPX網路連線
米利亞多媒體
產品銷售聯盟
Multimedia Products
億弘國際股份有限公司



毀滅傭兵

更廣大的戰場視野讓您輕易地建立精巧的戰鬥策略

透過網路、數據機或網際網路，最多可以八人連線對戰。六種新的多人遊戲模式，將你的生存技巧發揮到



完成任務目標。20個

人工智慧，給你最接近真實的遊戲體驗。要完成任務，你必須勇敢面對橫在眼前的麻煩。你要如何處理持續不斷的敵人攻擊呢？

98年

震撼爆炸

上市

22種物品

戰鬥車輛

1998年電腦音樂
多媒體展正式開鑼
台北世貿 2月5日-8日
歡迎光臨米利亞攤位
D區202-304P

Developed by

BOTHTEC

銀河的歷史
又翻過了一頁……

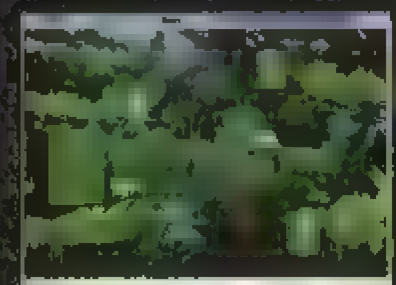
全新ＣＧ開頭動畫
新版名將錄
ＭＩＤＩ背景音樂重新編曲
附有精美海報

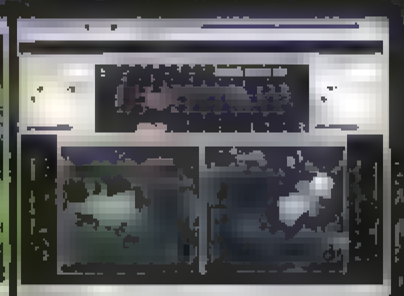
銀河英雄傳說

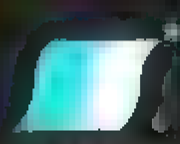
2CD

宇宙曆796年
廣大遼闊的銀河，儼然成為針鋒相對的銀河帝國與自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特，以及同盟軍「不敗的魔術師」～楊文里
在這兩派正義的激烈衝突之下，銀河已被名為野心的熊熊火焰所籠罩
「銀河英雄傳說IV EX」正是要試著將這場悽烈而悲壯的銀河戰役忠實的予以重現
以廣闊的銀河為舞台，眾多個性殊異的登場人物將於此進行戲劇化的鬥爭
[illegible]銀河的將會是悲劇的黑暗，抑或希望的光輝
現在，這個銀河的歷史就託付在你的手中了……

□可從總數65名登場人物的12名角色中，選擇一位人物來進行遊戲，每位登場人物都具有不同的能力、特殊技能及性格，這些各具特色的人物們將在銀河舞台上作戲劇化的演出。
□戰略方面，[illegible]的決定、與費沙的交涉、預算的分配、基地的設立規劃、要塞的移動、利用[illegible]，使遊戲性更加的充實。
□戰術方面，[illegible]，使戰爭變得更加多樣化。
□精心製作全新ＣＧ開頭動畫、新版名將錄、２５首ＭＩＤＩ背景音樂重新編曲，[illegible]。







大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969 http://www.softstar.com.tw/

Windows95 中文版

您
絕對
無法抗拒
您
潛在的
冒險因子！
全省販售
更便利的買貓買狗！
ELEVEN
萊爾富

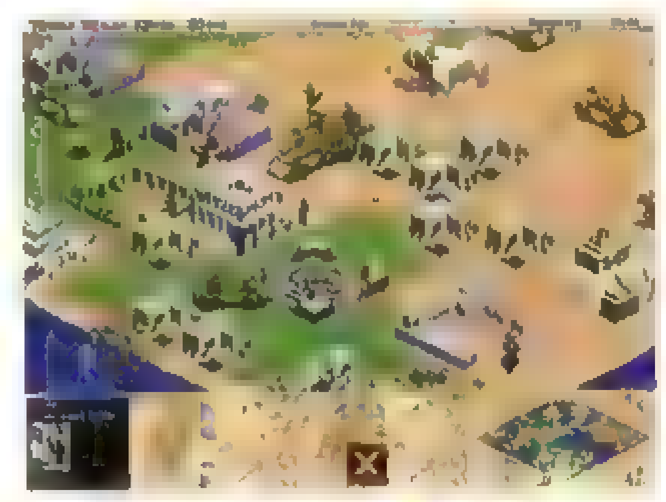
大富翁
4
台灣遊戲史上壽命最長的系列遊戲
可愛的造型設定，活潑的3D動畫
規則自由設定，更豐富的遊戲變化
千奇百怪策略性十足的卡片、道具
ELEVEN
大誠行
萊爾富
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)356-0722
http //www softstar.com.tw
FAX:(02)356-0969

★國外發行：MICROSOFT
★國內代理：第三波
★遊戲類型：策略
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1890元
★測試配備：P-166、32MB RAM、24X CD-ROM、SB16、3DFX加速卡

自從人類集體群居之後，『統治』便成了權力的代名詞；多少古今中外的國家元首為了一己或國家之私，便將戰火漫延到四周鄰國，造就了多少不世霸才及家毀人亡的慘劇。為了讓國家更富強，有必要以武力去征服其它國家嗎？『世紀帝國』（Age of Empires）將會讓我們去體驗一下歷史的演化。

由Microsoft推出的『世紀帝國』，主要是讓玩家去扮演古代歷史上某個民族的領導者，由一萬年前的石器時代開始，帶領族民們不斷地發展文明，直到鐵器時代為止。當然電腦所扮演的對手也不會眼睜睜地看你逐漸坐大的，會想辦法來與你『親熱』一番，所以要如何搞定內憂及外患，就有賴各位玩家的英明手腕了。

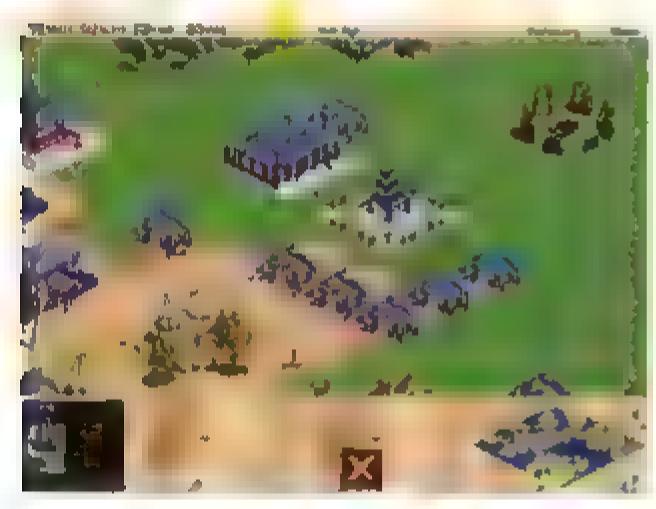
『世紀帝國』可說是一套融合了策略與即時戰略的傑作，簡單地說，就是將『文明帝國』及『魔獸爭霸』的架構結合為一。為什麼呢？『世紀帝國』主要的架構其實非常接近『文明帝國』，但在即時進行的方式下，大幅簡化了各種演化所需的建物及科技，同時在軍事單位方面也強化許多，使得遊戲得以擁有這兩種遊戲類型的精華，但是又不會因為偏重某一方面的架構，而降低了另一種類型的可玩性。



遊戲中具有各種進行方式可供挑選，像是劇情模式就提供了埃及、希臘、巴比倫及大和（日本）四種民族的演化過程，讓玩家帶領著這些民族，完成各關所需要的目標，以通往下一關而邁向富強之路；其中筆者頗欣賞這些關卡的目標設計，不單只是單純地擊敗其它對手，還有收集某種資源、演化至何種時代、找尋失落的寶藏等，讓玩家需要思考以何種方法來達成目標，可說是筆者所看過的遊戲中設計得較富變化性的一個。另外遊戲中也提供了亂數地圖及死鬥兩種對戰模式可供選擇，以各種參數來設定戰場，讓玩家可以根據自己的喜好來設計讓本身潛能得以發揮的舞台。

『世紀帝國』提供了相當多

的軍事單位，從一開始的蠻兵、斧手到後來的重裝騎兵、百夫長、巨象射手及投石車等，在陸上擺開陣勢時與真正的戰場並無二致，而海上也有數種戰船可供驅使。雖然遊戲中也有牧師部隊的設計，但實際來說，他也是一種戰鬥用的兵種，只不過他不是直接戰鬥，而是說服敵人部隊使其變節到我方陣營，或是治療我方受傷部隊等；再加上遊戲中也有相當比重的科技是爲了提升部隊的戰鬥力，而即時戰略又通常是以打倒敵人爲主，因此很容易讓人覺得戰爭是遊戲中致勝的不二法門。

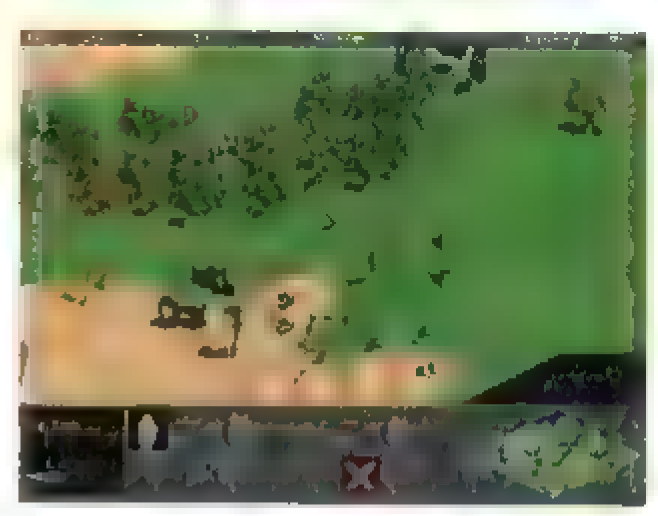


不過除了掀起戰爭之外，遊戲也提供了其它勝利的條件，例如以一定時間內的積分決定勝利者，而這些分數除了軍事外，還包含了科技、宗教、經濟等各方面的因素，所以努力治理國家也是可以不戰而屈人之兵；另外遊戲中還可以讓你建設Wonder（世界奇觀，但只有一種金字塔），如果你能耗費龐大的人力及物力去建設這個龐然巨物，那也是可以當做勝利條件的。所以不一定要以武力征服對手，以和平的方式也是可以獲得勝利的－只要你的民族能存活到那時候！

比起回合式的策略遊戲，『世紀帝國』的即時方式讓玩家更覺吃力，因爲電腦可以同時調派建設、發展及進行戰鬥，但玩家可只有一隻滑鼠，所以快鐵定快不過電腦，而對方又不時會派兵前來騷擾我方，所以要以武力擊敗電腦可不容易哦！如果這種方式是人工智慧的表現，那也只能說是電腦利用其控制優勢的結果，不然在部隊行動、整體建設發展上，其實電腦還是不如人類高瞻遠矚的。

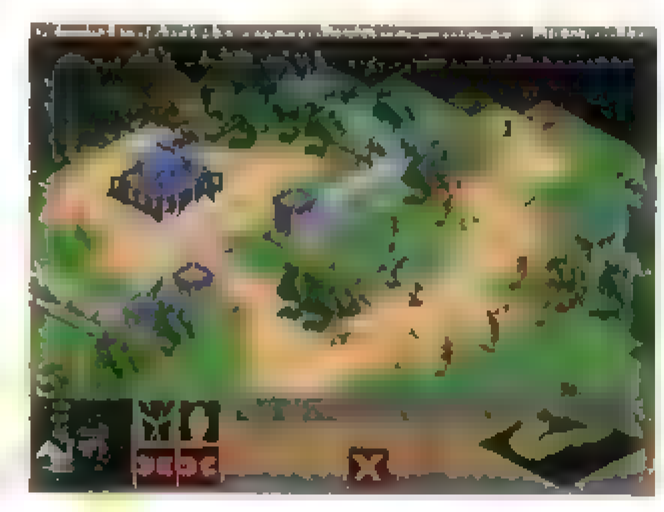
說到畫面，這可是本遊戲最令人稱道的一點。遊戲中提供了640×480、800×600及1024×768三種解析畫面模式，在高低起伏、山海相連的複雜地形中，只見森林密佈，在稀疏處偶爾會有大角羊、巨象等草食性動物群居；而獅子等肉食性動物在飢餓時，也會主動攻擊附近的動物（包括人類），形成一幅人間樂土的畫面。

在音效及背景音樂方面，



各種音效也表現得相當真實，更添加了遊戲的氣氛；而背景音樂則適當地配合遊戲進行的節奏，也是遊戲中不可缺少的一環。

在優秀的架構之下，能充



份拿捏策略及即時戰略的的精華，再加上可供二到八人的多種連線方式，使得『世紀帝國』成爲近年來最值得一玩的佳作之一，只要是喜歡GAME的玩家都不應該錯過！

基本上與電腦硬拼是極為不智的，初期時最好先拉攏某一國成為我方盟友（不是你決定就算，還得給點好處…）這樣壓力會比較輕。

先設法進步到工具時代（TOOL AGE），建設市場（MARKET）以發展出農場，這可是往後食物的主要來源，只要將農場建設在糧倉（GRANARY）旁邊，要比打獵、捕魚或採食要方便多了，可以大幅減少糧食的搬運時間及提升效率。同理最好將倉庫（Storage Pit）建在時岩場或金礦的附近，可以加快開採效率

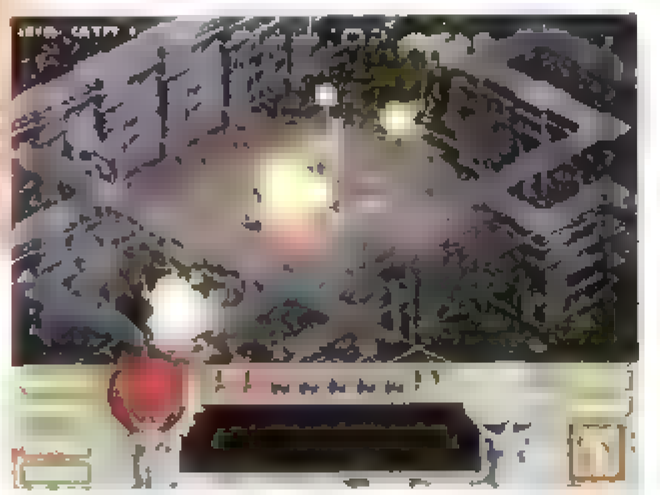
●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效：A
●耐玩度：A+
●娛樂性：A
●連線功能：A

綜合評比：A+

本文作者／Hero

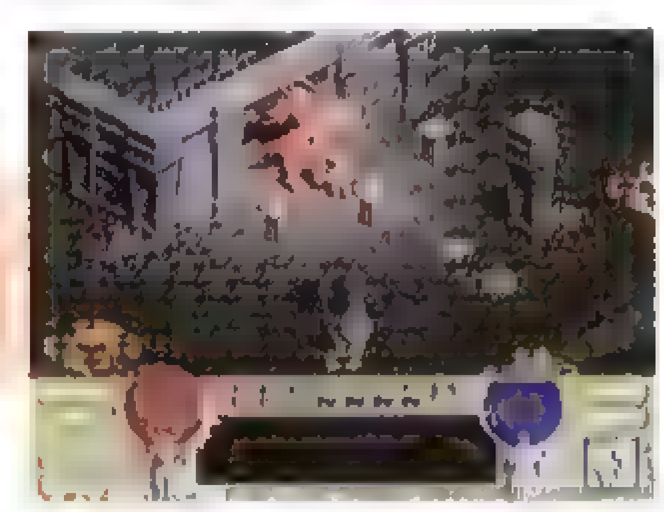
★國外發行：SIERRA
★國內代理：松崗
★遊戲類型：角色扮演
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-60
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：750元
★測試配備：P-133、64MB RAM、6XCD-ROM、SB AW32、S3 TRIO 64+

暗黑破壞神（Diablo）可以算是今年度最出風頭的遊戲之一，流暢的動作、華麗的場景與法術效果以及多人連線同樂的功能使它不引人注目都很難。因為遊戲是如此受歡迎，使得其它的公司也想來分杯羹，暗黑破壞神推出幾個月後，市面上就出現一套內含修改程式與超強人物資料的附加軟體，居然也有相當的銷售成績。（筆者註：此附加軟體國內也有廠商代理，讀者在選購時可得先問清處，以免買到與期望不符的產品）本著肥水不落外人田的原則，暗黑破壞神資料片的計畫就此開始，不過當時Blizzard公司正全力製作星海爭霸（StarCraft）與暗黑破壞神二代（DiabloII）而抽調不出人手，經過多方協調，結果是Blizzard提供原始碼給



Sierra公司天賦神權（Birthright）的製作小組，由他們來跨刀製作。經過幾個月的努力，正宗暗黑破壞神資料片煉獄之火（Hellfire）終於呈現在玩者眼前，也是以下筆者所要討論的對象。

煉獄之火這塊附加資料片的劇情很簡單，一位只想召喚小型惡魔的倒楣法師，卻不幸地釋放出以背叛Diablo而被放逐到虛無空間的Na-krul與牠的地獄伙伴們。在新增的惡魔地府（Demon Crypt）與腐朽之巢（Festering Nest）兩座關卡之內徘徊的是二十餘種全新的怪物，除此之外，地下深處還有兩位頭目級敵人正等著你的挑戰。基本上煉獄之火只



是在暗黑破壞神遊戲中原有的礦坑與地獄關卡之間再安插兩座新增的地下城，原來的任務與劇情還是沒有改變，事實上最後的魔王依舊是殺牠千遍也不厭倦的Diablo。

這次玩者除了原有的角色之外，還能夠挑選一位由遠方荒漠前來的僧侶（Monk）加入了打擊妖邪的正義之師。這位新角色的屬性與舊有的人物比較起來，是屬於均衡發展型。不但擅長近身肉搏，魔法能力比戰士與遊俠稍好一些。僧侶的主要武器類型是棍棒，不但揮舞速度極快，也能夠同時打擊前方一格距離內的成排敵人，可以很輕易地應付遭受怪物圍攻的狀況。僧侶的另一項

絕活是空手武術，在雙手沒有拿任何武器與盾牌的情況，命中率與傷害值通常都要比持有武器還要高，但同時只能打擊一個目標。不過僧侶也有他的弱點，就是不擅使用棍棒以外的武器戰鬥，也不能夠穿厚重的甲冑，明明一件防護等級加50的戰甲，讓僧侶穿上可能就只加個十到二十點，比穿皮甲還不如。此外，僧侶的特殊技能是找尋物品，此技能可以讓掉在地上的物品與金錢發出亮光以便撿拾，特別是在找尋細小的指環與護身符時，可以節省不少精力。

除了新增角色之外，煉獄之火資料片在法術與魔法物品部份也多所著墨，新增的七種法術有的是為了改進原有系統的平衡性，例如閃電牆(Lightning Wall)與焚爆術(Immolation)就是烈焰牆(Fire Wall)與雷星術(Nova)的對映版本。還有一部份是輔助或是保護性質的法術，如反射術(Reflect)可以將一部份物理攻擊的傷害反彈給攻擊者，適用於舞刀弄劍不人靈光的法師。此外，原本只有在杖與卷軸才會出現的雷星術(Nova)與啟示錄法術(Apocalypse)現在也可以在書中習得，可惜的是啟示錄被改成只能對畫面上看得到的敵人有效，大大地減少它的威力。在魔法物品部份也增添不少令人垂涎的奇珍異寶，例如可同時吸取敵人生命與法力，卻時時降低使用者生命的魔劍；或是能連珠發射三發的魔弓，都有待玩者去發現。

比較令人失望的是，煉獄之火並沒有提供多人網路連線遊戲模式，只有單人的任務冒險模式。不過玩者可以將暗黑破壞神的單人遊戲進度資料傳送到煉獄之火來，但是只有人物資料與金錢可以安全轉移，裝備則可能會不見或是失效。還有一點比較不妥的是遊戲並沒有自動傳送人物的功能，還得勞駕使用者自行將暗黑破壞神的進度檔拷貝到煉獄之火子目錄再修改檔名，而且傳送步驟僅僅在讀我檔案裏稍作說明，有點虛應了事的感覺。此次單人遊戲模式可以像多人模式一般挑選三種不同的難易度，而且也沒有任何等級限制，如果玩者用的是傳送過來的高階人物的話，可以直接進入高難度等級的遊戲。或是玩者自認技術老到的話，也可以創造新人物直接挑戰夢魘級或是地獄級的難度，享受打死一隻怪物升一級的快感（如果打得死的話）。

基本上，煉獄之火資料片只能算是用來延伸暗黑破壞神遊戲壽命的附加產品，因為它還是需要暗黑破壞神的光碟才能正常進行遊戲。而且缺乏受歡迎的多人連線特質也減損不少耐玩性，雖然網路上已留傳著可進入多人玩模式的非正式修補程式，但依舊無法進入新增的關卡。讀者們不妨將它看成是暗黑破壞神二代的單人熱身版，在正版尚未現世之前先拿來嚐嚐乾癮。

煉獄之火資料片共有兩個新增關卡，讀者們如果迫不及待地想直接進入的話，只要經驗等級為十五級或是已到達地下第九層，就可以向牛群旁的農夫領取入場卷 魔法炸彈之他，再拿去城鎮右下那個有點詭異的田地一扔，就可以炸開進入腐朽之巢的門戶。這裡大多數的怪物都不難對付，但要小心一種喜歡結伴四處漂浮的眼怪，牠會以很快的速度向玩者發射魔法彈，如果魔法防護力不夠強的話，不一會兒就會死於非命。當玩者走到最底層，將會遇見此關卡的頭目Defiler，打死牠將會得到一張地圖，拿著這張地圖到教堂旁邊多出來的豪華墓塚扔下，就可以打開惡魔地府的入口，這裡難度要比腐朽之巢高多了。當玩者最後面對Na-Krul之際，可以先按照順序念牠房間外三本魔法書，如果成功的話，可以減弱Na-Krul的力量。

●劇　情：B
●操　作：A
●畫　面：A
●聲　效：B
●耐玩度：B+
●娛樂性：B+

綜合評比：B+

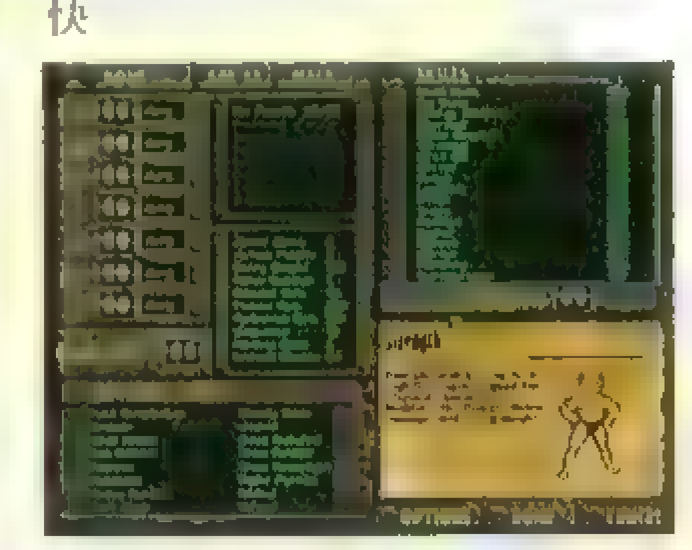
本文作者：黃啟禎

★國外發行：INTERPLAY
★國內代理：松崗
★遊戲類型：角色扮演
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95/DOS
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1200/890元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx

一九九七年終於又告一段落了，不知道各位玩家們今年是否玩得開心呢！在年底聖誕節的時間，一大堆遊戲上市，就如暗黑破壞神資料片、晶神之鑰2…等等，都是超級強棒，但是且說您一定不能忽略了它，它就是－Fallout〈異塵餘生〉。如果您閣下年紀夠老，可能曾經玩過第一代版本，它從前的名字叫〈荒野遊俠〉是屬於EA的產品。當時還是AppleII的電腦時代，用綠色的畫面進行遊戲，當然也沒有什麼硬碟等東東，時至今日人玩電腦遊戲的朋友們真是幸福多了。不過它也正好顯現出電腦遊戲事業的發展技術，看看Interplay公司從一個工作室到現在赫赫有名的大公司，就是一個最好的例子。

基本上〈異塵餘生〉依然是一套角色扮演的遊戲，大家可能會想到有一大堆屬性資料要設定，筆者不得不告訴您正是如此，也許您可能還會想到那無聊的回合制玩法（時下皆為即時戰略），筆者也可告訴您只對了一半。到底〈異塵餘生〉有什麼吸引人的地方，我們首先看它的故事內容：一個飽經核子戰爭後的世界，它的背景有點像五十到六十年代的美國，而玩家您是扮演第十三號庇護所內的居民，而這個庇護所已與世隔絕接近八十年了，但是由於庇護所內的水質處理器晶片發生故障，而您必須在限定的150天內到外面找到替換品，否則就會Game Over…哈哈哈！很簡單吧！

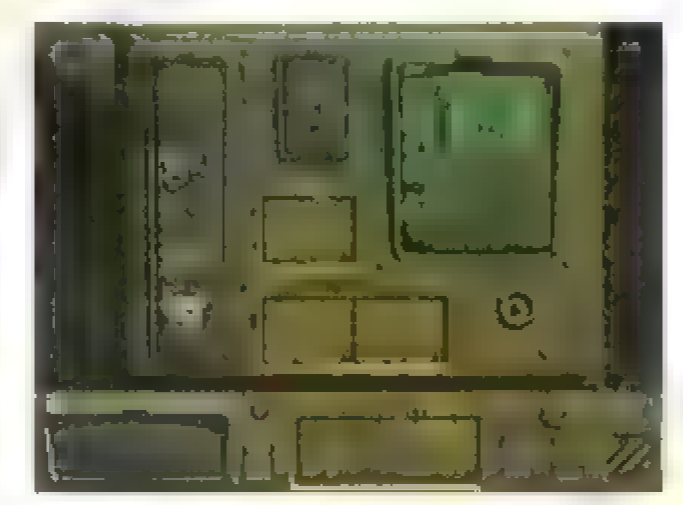
〈異塵餘生〉的玩法與〈暗黑破壞神〉有點類似，筆者也是由於這樣才被騙的，不過玩之下感覺實在不錯，所以在這介紹給各位。它的畫面與Diablo一樣也是以四十五度角呈現，而解析度也相當類似。控制方式也大部份可依賴滑鼠來進行，十分好用方便。隨著遊戲進行有一些配角會加入戰鬥，這是Diablo沒有的，不過您要邀請這些NPC的加入有時候必須費點功夫。記得有一回筆者弄到一件皮夾克，穿上去之後就有一隻狗一直緊跟著保護筆者呢！但脫掉皮夾克它就不太理筆者，經研究後原來它以前的主人就是穿皮夾克的…啊！原來如此。另外遊戲開發時也發展了一套S.P.E.C.I.A.L.的系統這些字代表了一堆不同的基礎屬性，由這些屬性再衍生出一些特別技能，這些技能就是您完成遊戲的重要法寶。角色也特出了Perk與Trait（翻譯為擅長與特徵），特徵是出生就有的，在您一開始創造人物時便須注意；擅長則是您預先選定的三種特別能力，它會明顯的提升比較快



雖然看起來有一堆的設定，但它只要一開始搞定就好

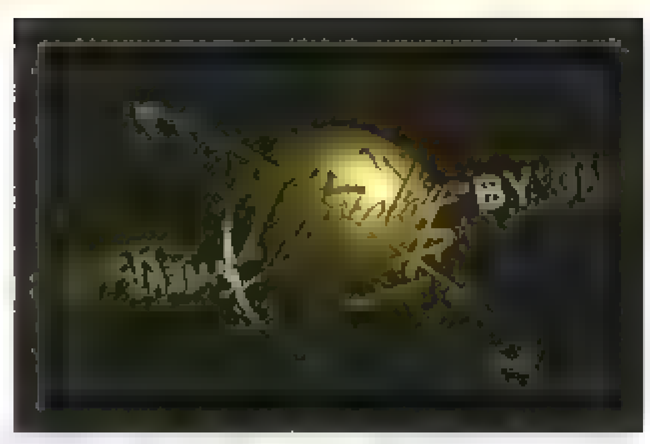
了，當然每次升等也有一些額外的點數需要玩家分配，但它就如暗黑破壞神般簡單。至於談到回合制的問題，《異塵餘生》玩法是即時＋回合的，在平日活動時是以即時互動的方式進行，只有在戰鬥時才是回合制的，所以玩起來並不會如想像中的枯燥。《異塵餘生》中的關卡是一個接著一個的任務完成制，整個場景是十分大的，在第一個任務中是找一片晶片，您的老大會告訴您向東面的十五號庇護所尋找，不過您也不一定要聽他的，只要在150天內搞定就好了，而且說不定您可以在別的地方找到晶片呢！其實重點不在此，重點是在《異塵餘生》遊戲中的謎題是有點隨機性，玩家走不同的路線可能得到不同的謎題或任

務，如果解法不一樣也有不同的結局，在《異塵餘生》的世界中，一切都相當真實，如果選擇不同的談話內容，對方的反應也會不一，甚至存在著一種不確定性，也就是說，即使同樣的對話發生在同一個人身上，他的反應也不一定完全相同，所以玩完一次絕對可再玩（如果您玩完一次不再玩的話，不妨把光碟片送給筆者，哈哈！）

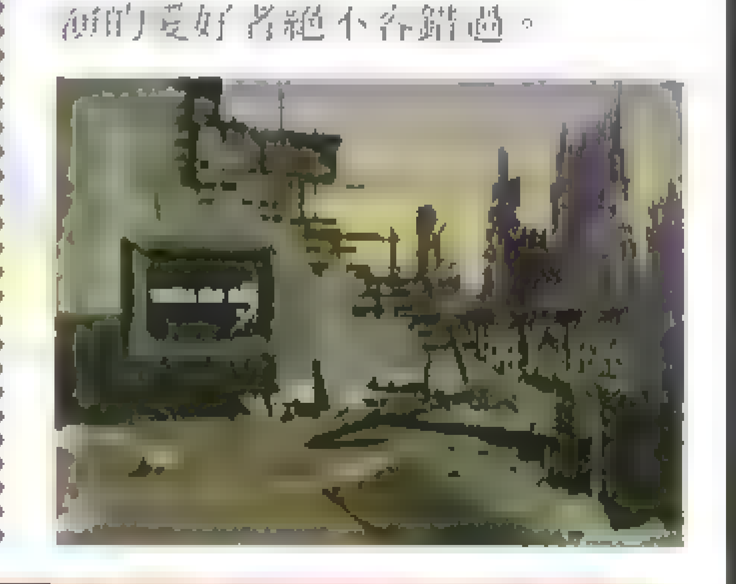


筆者之前有提到的是在遊戲中您有一些隊員，偷偷告訴您他們可不是完全受您控制的，隊員的裝備與物品控制使用上都是獨立的，而且彼此的庫存物件不共通，而在遊戲裡大部份的物資是以物易物的交換方式，所以各位必須要懂得挑好的才要，因為您的行李是有重量限制的

還有值得一提的是遊戲裡有許多種不同的生物：怪物、變種人…等等，有些是友善的但不乏有些是存有敵意的，不過當您攻擊它們時，基本上都可以消滅它們並且搶走它們的物品（在死人身上槍枝的彈匣可退下來），而且不同的武器可有不同的死法，十分過癮，當然太血腥的畫面您可透過設定不看啦！



我在想《異塵餘生》中是沒有太多的缺點，如果要挑的話，一定就是這是一個完全英文的Game，玩家可能玩起來比較累，不過相信很快大家可以在不同地方找到它的攻略，另外它的音效及聲光效果，也稍不及時下的一些即時[illegible]on Like遊戲般華麗（這不是它的賣點），另外它也沒有連線的對戰功能，所以玩家要與好友分享大概也不行了。另外它還是有一些設定是繁複了一點，各位可能需要多花一點時間去研讀手冊。不過相信它的劇情及耐玩性絕對能勝過一切，想一下各位花了一千多元買一個Game，三天就玩完與三個月玩完有差嗎？無論如何它是一套不可多得的好遊戲，如果您是角色扮演的愛好者絕不容錯過。



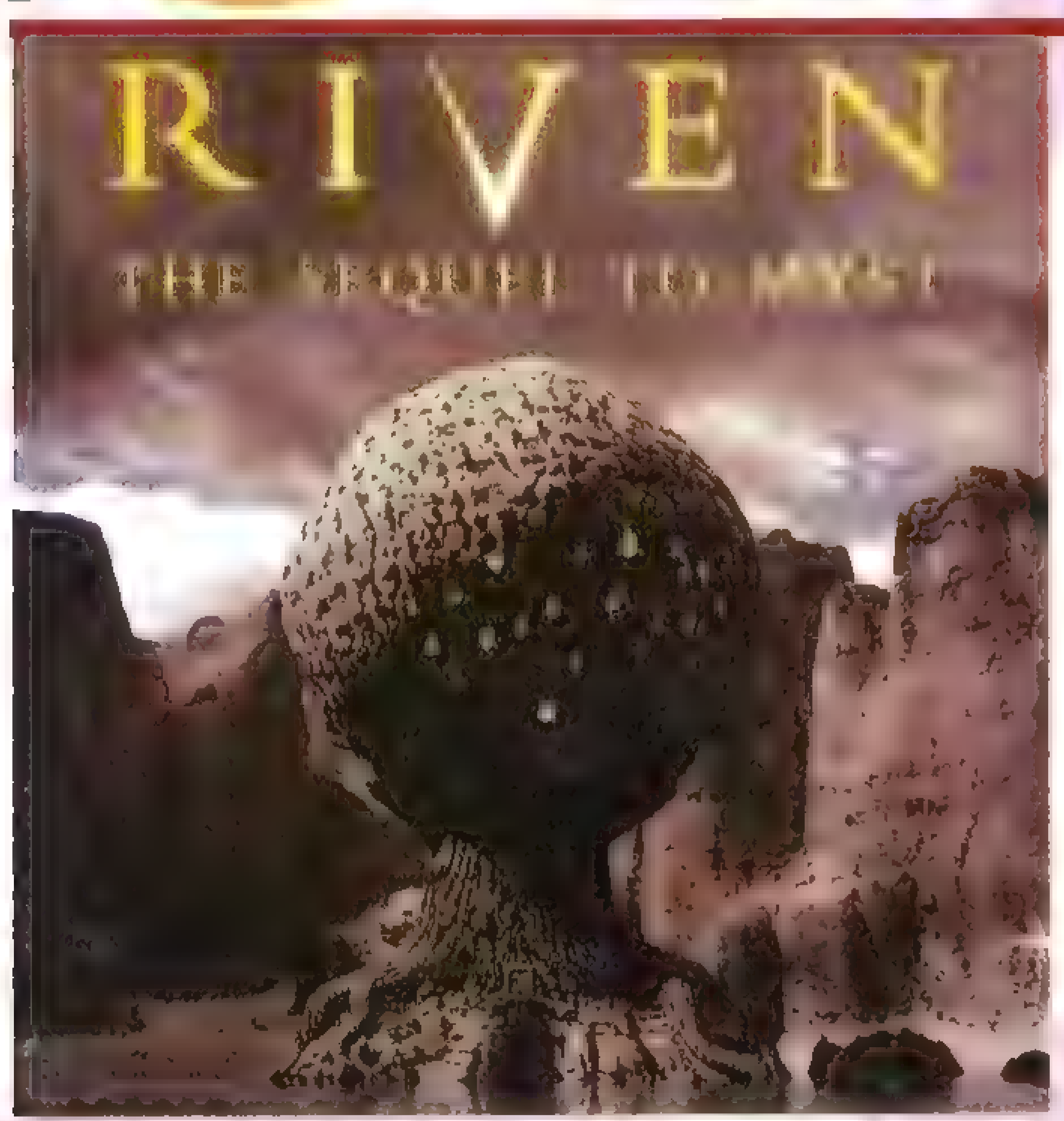
在《異塵餘生》Fallout的冒險世界中直接能影響遊戲的關鍵是人物的設定，在遊戲開始時有三種角色可選擇，筆者建議各位玩家都不要選，自己來設定一個人物，因為如果您選大力士，保證您會後悔，因為他就如一個白痴般在遊戲中，智商太低，甚至有些對話選項根本不會出現！其它NPC不願意理會他，您一定失去很多溝通機會，而餘下的兩個角色均是平平的，可能無法表現出特別的人物屬性，特別是日後有一位NPC隊員是女的，如果您不夠帥她是不會追隨您去冒險的，所以基本上您可先大概玩一次了解一下狀況再來設定出您真正需要的人物，還有別忘了要每次行事之前要把Game Save起來喲！在您下決定採取任何行動之前，請先考慮清楚。只要各位玩家不斷在遊戲中累積經驗，並加強相關的技能，對戰越能得心應手（有時候戰鬥非必要手段，您可以選擇躲過或避開對您有敵意的生物）。

●劇　情：A+
●操　作：A
●畫　面：A
●聲　效：B
●耐玩度：A+
●娛樂性：A

綜合評比：A

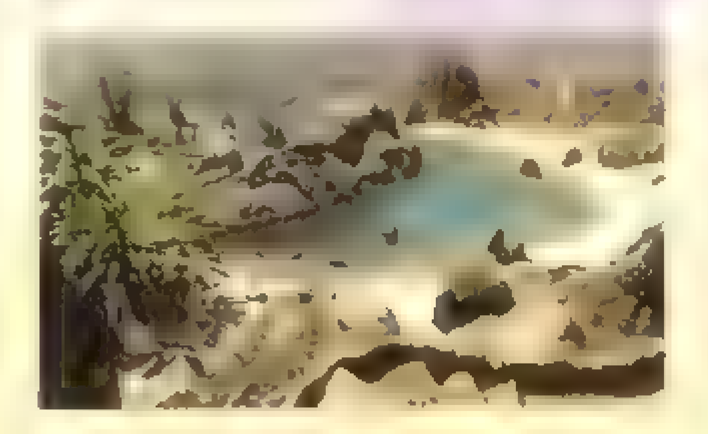
本文作者：朱紹組

★國外發行：REDORB
★國內代理：億弘
★遊戲類型：冒險
★發行版本：光碟×5
★使用平台：WIN95/MAC
★適用機型：P-100
★　記憶體：16MB/9MB
★支援音效：WIN95相容
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1500元
★測試配備：P-100、16MB RAM、4X CD-ROM、SB16



記得在 年前，筆者負責『迷霧之島』這套遊戲的攻略撰寫，當時的心情依然記得。在 年前，高解析度畫面的遊戲漸漸增加，『迷霧之島』－Myst 算是箇中翹楚，其畫面的精美程度，只有『第七訪客』－"The 7th guest" 可以與之媲美，雖然在劇情方面沒有什麼驚人之舉，但是無可否認的，『迷霧之島』仍然在遊戲史上立下了一個新的里程碑，具有特殊的意義。製作小組花了數年的時間，終於在大家引頸企盼許久之後，推出了序篇：Riven，大家長久的等待是否值得呢？

在容量方面，膨脹成五片光碟的大包裝。開場動畫沒有什麼比較令人興奮的表現。在畫面方面，本遊戲全部都是用人工的『光跡追蹤法』(Ray-Tracing)繪製出來的，但是由於提昇到了High-Color的緣故，比『迷霧之島』更加的美觀，而且更令人驚異的是所有



的景物看起來栩栩如生，彷彿是真實的相片一般，令人不得不佩服美工的厲害！光是本遊戲的畫面，絕對可以傲視目前市面上其他同類型的冒險遊戲。除了解析度之外，本遊戲的畫面在光影處理也更上一層樓，由於前作有許多玩家抱怨畫面太過灰暗，看不清楚，在本遊戲的安裝設定過程中，特別一步一步的指引玩家調整螢幕的亮度和對比，以取得最佳的遊戲畫面效果，算是相當不錯的設計。根據製作小組的說法，本遊戲的所有畫面都是經過許多步驟的最佳化處理，而明暗光影的對比，更是處理過程的重心，如果玩家能夠成功的設定好螢幕的參數，本遊戲的畫面呈現絕對會更加的如藝術品般栩栩如生

另外在動畫方面的不足，也是『迷霧之島』被玩家詬病的一個重點。本續作在這方面作了補強，但是和其他遊戲比較起來，似乎仍嫌不足，只有一些會波動的水紋，和一些飛來飛去的小鳥、昆蟲等等。或許由於動畫製作的經驗不足(花太多心血在靜態畫面的追求完美?)，本遊戲的Quick Time動畫播放，常常會和背景畫面

互相干擾，玩家看到動畫時，動畫後面的遊戲背景會被破壞，感覺上蠻『假』的，算是美中不足之處。另方面，本遊戲的畫面大小，經過計算大概只有佔了全螢幕的百分之六十七，螢幕的最上方，可能是為了保留給遊戲選單，而最下方的空白，則可以放置一些物品。其實，物品欄可以仿效Sierra用浮出視窗來表示，需要的時候再由玩家叫出來即可，況且本遊戲並沒有太多東西需要拾取或放置。由於畫面不能充滿整個螢幕，玩起來總是覺得好像有所不足，幸好由於畫面真的非常精美，引人入勝，大概完了一段時間就不會再注意到這個缺憾了。

在音樂和音效方面，本遊戲依然表現優異。如果您的遊戲配備中，包含有重低音喇叭或是三度空間環繞效果，本遊戲絕對會讓您值回票價。舉凡人物的語音、蟲鳴聲、鳥叫聲、開門的嘎嘎聲，都錄製得非常成功。背景音樂就比較缺乏，只有在一些過場畫面才可以聽得到。

接下來，談到本遊戲的介面和遊戲性。介面上並沒有重大突破，幾乎和前作一模一樣，利用滑鼠來進行遊戲，而玩家可以和遊戲互動的動作，只有單純的拿取、使用、打開。這樣的遊戲介面，以現在的標準來說已經算是太過老舊，但是優點卻是玩家完全不需要死啃過手冊，詳記一些按鍵之後才能上手，單純的操控方式，反而能讓玩家專注於遊戲的解謎，未嘗不是一件好事。

存取檔會當機或遺失的現象已經不復出現，本遊戲和作業系統的整合性相當好，在玩遊戲時，切換到其他應用程式，再切換回來，都不會有任何的問題，畫面也不會像一些遊戲在切換之後會有被破壞的情形。整個遊戲的世界，和前作一樣，玩家在一個相當大而華麗真實的環境中，必須絞盡腦汁，破解許多機關和謎題，救出人犯。比較令人驚訝的是，這個廣大的世界，沒有什麼生物，只有主角一個人，甚

至玩家連主角自己的臉孔都看不見。當玩家好不容易遇到有人可以聊聊時，也只有看動畫的份，根本不能互動。這樣的設計，在目前的冒險遊戲中算是異數吧！大部份的冒險遊戲，都有著許多的互動角色，充滿了許多看不完的對話，許多謎題的提示都隱藏於對話之中。本遊戲會如此設計，或許由於謎題的暗示大多隱藏於手寫卷軸之中，或者，設計者希望玩家專心欣賞美麗的畫面，而討厭其他不相干的配角，在旁邊嘰哩呱啦的吵鬧吧！

綜合來看，本遊戲在技術上並沒有什麼精進之處，眾所期待的完全三度空間環境仍然沒有出現，整個遊戲其實就像是一部一直在播放幻燈片的投影機。畫面和音效的表現，比前作更為優異，介面上的單純也是其一貫風格的延續。謎題的深度和數目，更有看頭，動畫的表現仍有發展空間。就一個續集遊戲來說，其進步算是差強人意，然而，如果您厭煩了市面上其他華而不實的冒險遊戲，本遊戲絕對會讓您愛不釋手的！

謎題大概都是一些按下按鈕、扳動把手、打開暗門之類，和機械原理有很大的關係。在難易度方面，比前作提昇很多。光碟版有一些bugs，在一些電腦上執行本遊戲，滑鼠游標有時候會消失或失去作用，這時候，按下"Alt"不放，應該可以解決。另方面，在遊戲中有某個重要物品，滑鼠移到上面時，並不會改變形狀，影響到遊戲的進行，這可能是設計上的疏漏之處。本遊戲的長度大概是前作的三倍以上，光碟片的設計相當好，每一片都可以用來啟動遊戲，而抽換光碟大概只有在移動到另一個島嶼時才需要。

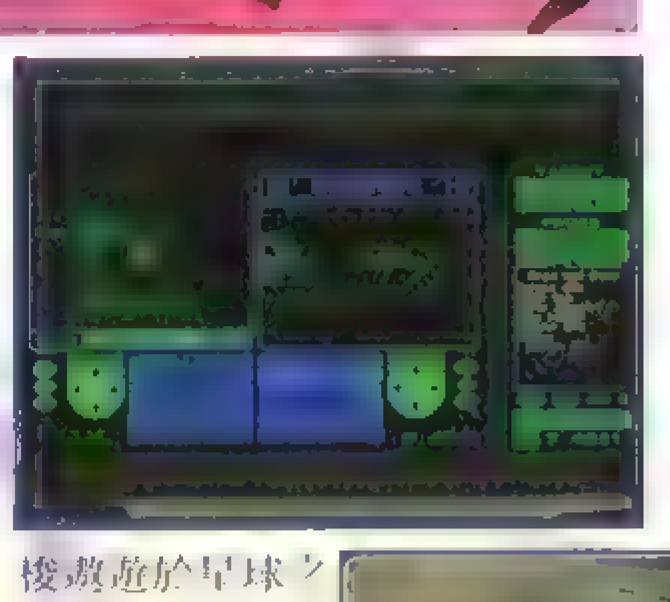
●劇　情	A-
●操　作	B+
●畫　面	A+
●聲　效	A+
●耐玩度	A
●娛樂性	A

綜合評比：A

本文作者／羅蘋

★國外發行：INTERPLAY
★國內代理：松崗
★遊戲類型：模擬
★發行版本：光碟×5
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K
★密碼保護：無
★遊戲售價：1200元
★測試配備：Pentium 266、128MB RAM、ATI All in Wonder + Monster 3D 3Dfx、24X CD-ROM、Sound Blaster

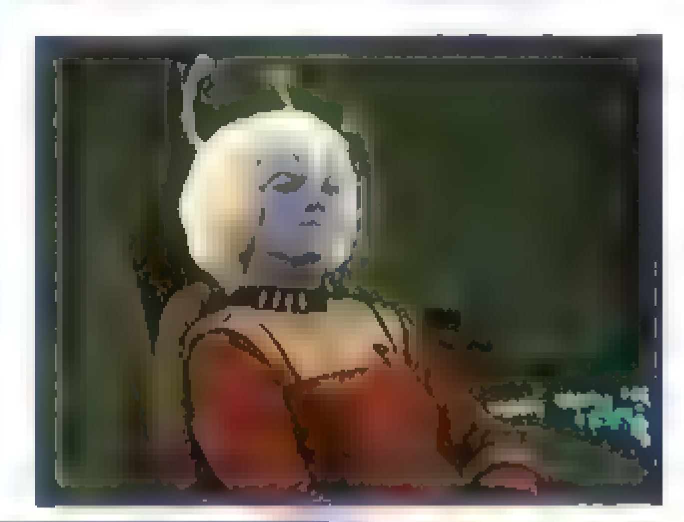
“Space… the final frontier” 許久以來，喜愛Star Trek的人們對於廣大且神秘的太空總是充滿著憧憬。哪一個Star Trek迷不想像寇克或是畢卡艦長那樣指揮穿

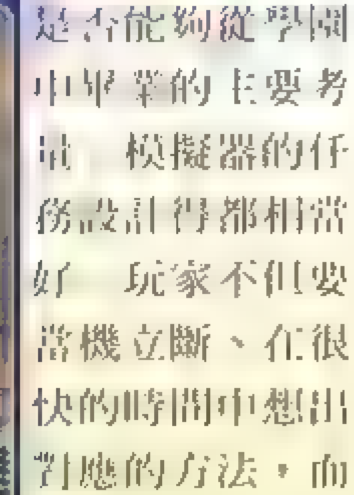


梭遨遊於星球之間的太空船呢？其實，玩家們並不知道，想要當上艦長其實不是那麼容易的事。除了要在Starfleet的學園中通過所有的課程之外，最後還要通過一連串的模擬器測試才能得到在艦橋上面指揮的資格。有鑑於此，Interplay基於許多玩家的要求，設計了這一套名為Starfleet Academy的

遊戲。其背景設定在訓練軍官的學園中。主角最主要的目的就是要順利的通過所有的測試，如此方能畢業。

遊戲一共分為兩大部份：太空中的模擬任務以及隊友之間人際關係的建立。在太空模擬任務中，玩家的表現是決定



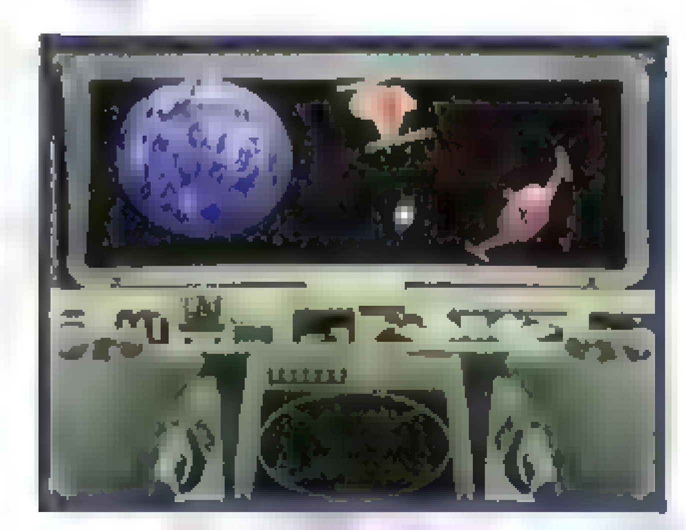


是否能夠從學園中畢業的主要考量。模擬器的任務設計得都相當好。玩家不但要當機立斷、在很快的時間中想出對應的方法，而

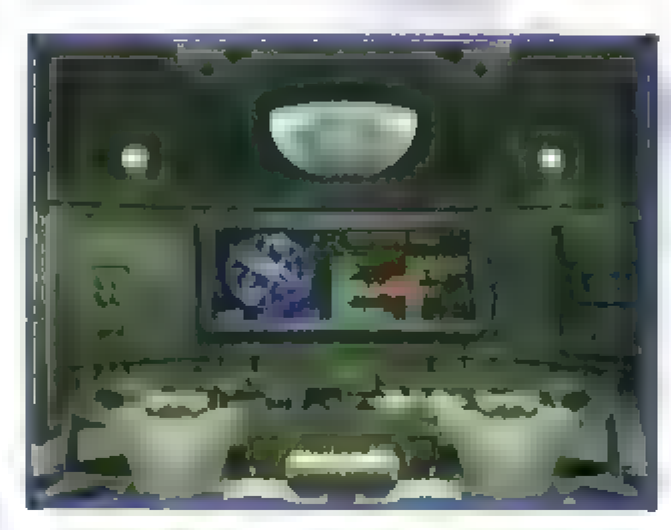
且在下命令時動作也要快。如何才能達成任務的目標？如何的控制太空船的能源分配才能讓太空船能夠正常的運作？這

一些都是玩家在遊戲中會遇到的問題。　　　　說到遊戲的音效，不是其它的遊戲可以望其項背的。Starfleet Academy使用了杜比環繞音效的技術，因此，如果玩家們的音效卡有杜比解碼的功能，那遊戲的環繞效果則是相當驚人的。不過，沒有杜比解碼器的玩家也不必灰心，遊戲巧妙的使用了雙聲道技術，讓一般的玩家也能夠感受到音效的立體感。

遊戲中另一個讓筆者稱讚的就是多人連線的功能。



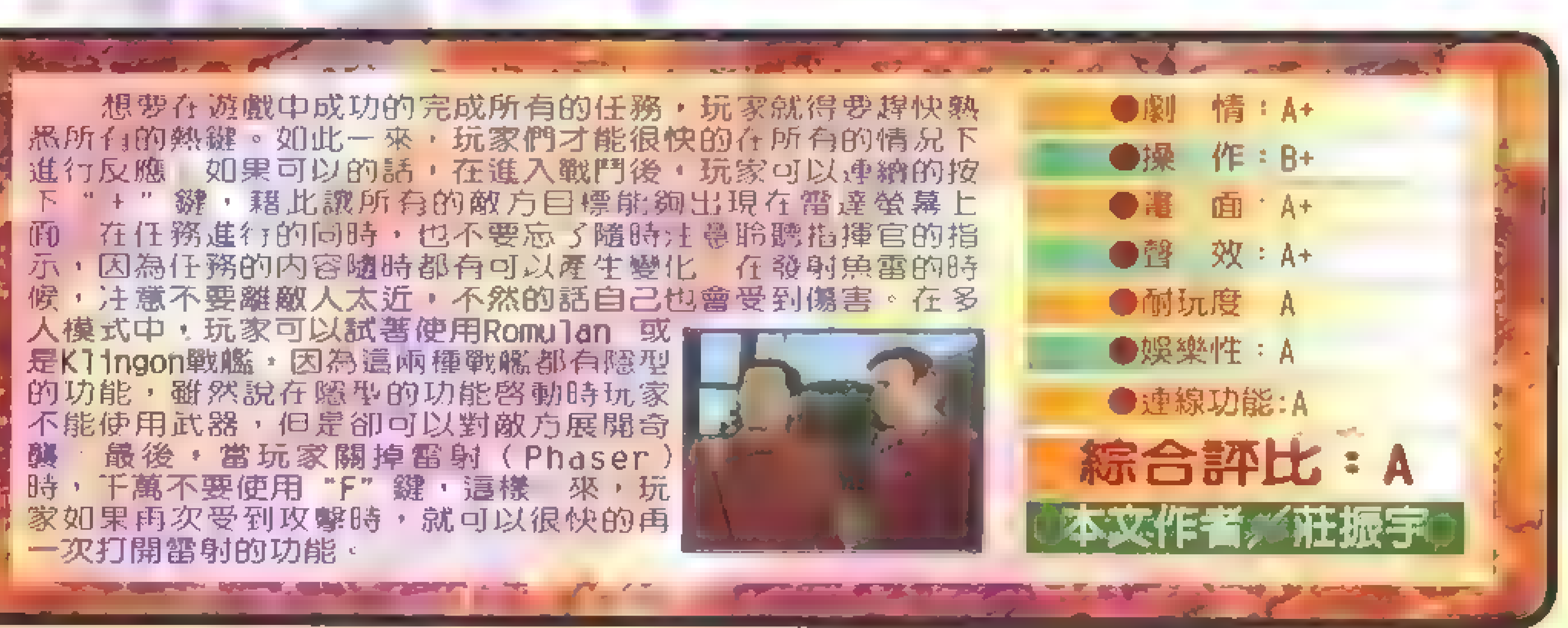
Starfleet Academy支援各種的連線方式，讓每一個人都可以享受到與他們撕殺的樂趣。玩家可以操作太空船互相的攻擊，更可以進行最傳統的纏鬥戰。玩家更可以設計自己的多人連線遊戲場景，挑戰自己的技術。



遊戲中一共有二十幾個任務，雖然說數量似乎少了一些，但是每一個任務都相當的不同，而且都是精心設計過的。在一些任務中，玩家最主

要的目的是擊退來襲的敵人、也有一些任務，玩家必須要到未知的地帶去偵查、更有少數的任務必須要拯救身陷困境的己方船艦。由於所有的任務都相當的不一樣，因此玩起來相當的好玩，不會給人一成不變的感覺。任務的生動變化也是本遊戲最大的優點之一。

當然，世間上沒有完美的東西。Starfleet Academy唯一的缺點就是相當的不容易上手。剛開始玩的玩家將得要花上一段時間來學習遊戲的控制以及熟悉所有的熱鍵。還有，就是這一套遊戲所占的硬碟空間相當的大。玩家一共需要108MB的空間才能安裝這一套遊戲。不過，筆者保證這些都是值得的，因為總歸來說，這是一套相當好玩的遊戲。



想要在遊戲中成功的完成所有的任務，玩家就得要趕快熟悉所有的熱鍵。如此一來，玩家們才能很快的在所有的情況下進行反應。如果可以的話，在進入戰鬥後，玩家可以連續的按下“+”鍵，藉此讓所有的敵方目標能夠出現在雷達螢幕上面。在任務進行的同時，也不要忘了隨時注意聆聽指揮官的指示，因為任務的內容隨時都有可以產生變化。在發射魚雷的時候，注意不要離敵人太近，不然的話自己也會受到傷害。在多人模式中，玩家可以試著使用Romulan 或是Klingon戰艦，因為這兩種戰艦都有隱型的功能，雖然說在隱型的功能啓動時玩家不能使用武器，但是卻可以對敵方展開奇襲。最後，當玩家關掉雷射（Phaser）時，千萬不要使用“F”鍵，這樣一來，玩家如果再次受到攻擊時，就可以很快的再一次打開雷射的功能。

●劇　情：A+
●操　作：B+
●畫　面：A+
●聲　效：A+
●耐玩度：A
●娛樂性：A
●連線功能：A

綜合評比：A

本文作者：莊振宇

星際神鷹

★國外發行：INTERPLAY
★國內代理：第三波
★遊戲類型：DOOM-LIKE
★發行版本：光碟版
★使用平台：DOS
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K
★密碼保護：無
★遊戲售價：890元
★測試配備：P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM

您在看我嗎？沒關係，您還可以靠近一點…看得出來我每天只睡一個小時嗎？雖然我長得有點火爆，但是為了拯救我那位智商比冠軍豬貝西略遜一籌的兄弟布巴，我已經戒掉酒的習慣，所以精神狀況不佳。嗝…噗…

對了！我是住在希克斯頓鎮的理奧納德，這個小鎮顯然已遭外星人入侵，首先是貝西失蹤，接著是皮包骨老阿特和大塊頭比利．雷，後來連連哈比警長也不見了，雖然手上還有幾張罰單未繳清罰款，我還是很擔心警長的安危…儘管鎮民都搬離了，但有人發現，外星人竟然搞起複製人！不但蚊子、雞、牛、狗和臭東西都遭到繁殖，連皮包骨，大塊頭和警長也出現了一堆分身。更可怕的還有異形守衛、雌性異形。可是，外星人為何犯賤要複製布巴？

我可不是瞧不起老友布巴，雖然他說起話來不清不楚、吞吞吐吐，又有許多不良習慣（掏掏耳朵、挖挖鼻孔、不時伸手整整他那話兒…），相反的，布巴對他老祖母的慷慨和孝心才教人感動，這是我無意間從葬儀社寄來的帳單中才得知的…天啊！他甚至為老祖母買下一套貓王的壽衣呢！所以，我才決定不顧一切的去救這位孝孫。

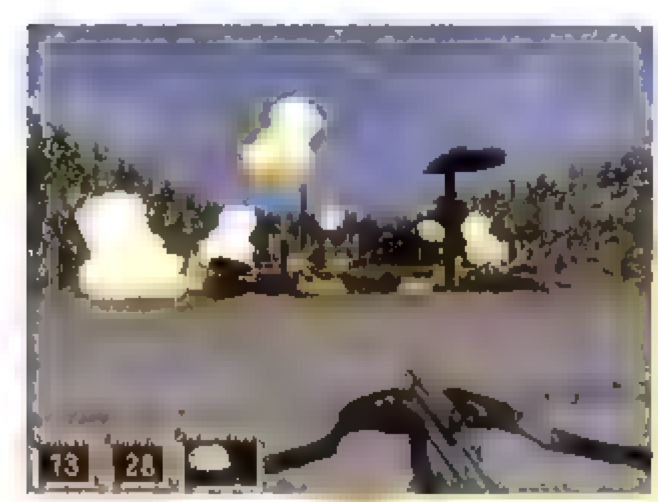
在動身之前，阿肯色州的州長派親信來遊說，要在我的背上裝一部針眼攝影機，將這次的行動透過衛星向世界各地做實況同步轉播，如果您守在螢幕前觀看這整個過程，我得

提醒您，由於貪食症作祟，我腸胃有些失控，時常會放些聲如巨雷的空氣，您得留意…是囉！您怎可能聞得到？

聽他們說，實況轉播是專為鬥士（DOS）所設，如果您硬要隔著窗子（WIN95）觀賞，還是得找位鬥士作陪。不過，他們有警告過，透過窗子將聽不見他們精心配製的八首音樂，也不知道窗戶裝了幾道防彈玻璃，怎就聽不見了？州長的親信有放給我聽過，這些音樂真的不錯，是道地的鄉村樂曲。另外還有同步收音的設備，我得先恭喜各位了，屆時您將有幸恭聆我放空氣的音效，那是再逼真不過了。

他們還說，為了服務普羅大眾，在畫面處理上提供了很多選擇，有320×200、640×480、800×600、1024×768、

1280×1024和1600×1200六項。我猜想，這會不會是州長故意透露給我的樂透彩券號碼？



我早有先見之明，在這鄉下地方，我所能找到的吃食，不外乎牛肉派、豬肉脆皮。儘管難吃，但爲了保命也只有將就。說眞的，我比較喜歡散落各地的啤酒、威士忌。爲了避免誤事，他們還在我屁股上綁了「測醉器」和「測飽器」，吩咐我留意上面的指針，說是若超過底線，會醉得癱在牆腳或胖得跟布巴一樣。

其實我早就知道，若是食物和酒類交叉著下肚，可以有效的控制兩根指針。或者，隨時隨地灑泡尿，會讓我覺得舒服一些。看來，還是帶點自己釀造的私酒上路好了，喝了這獨門私酒，我的火爆指數會上升不少。是囉！就是人家所說的，會變得很High啦！

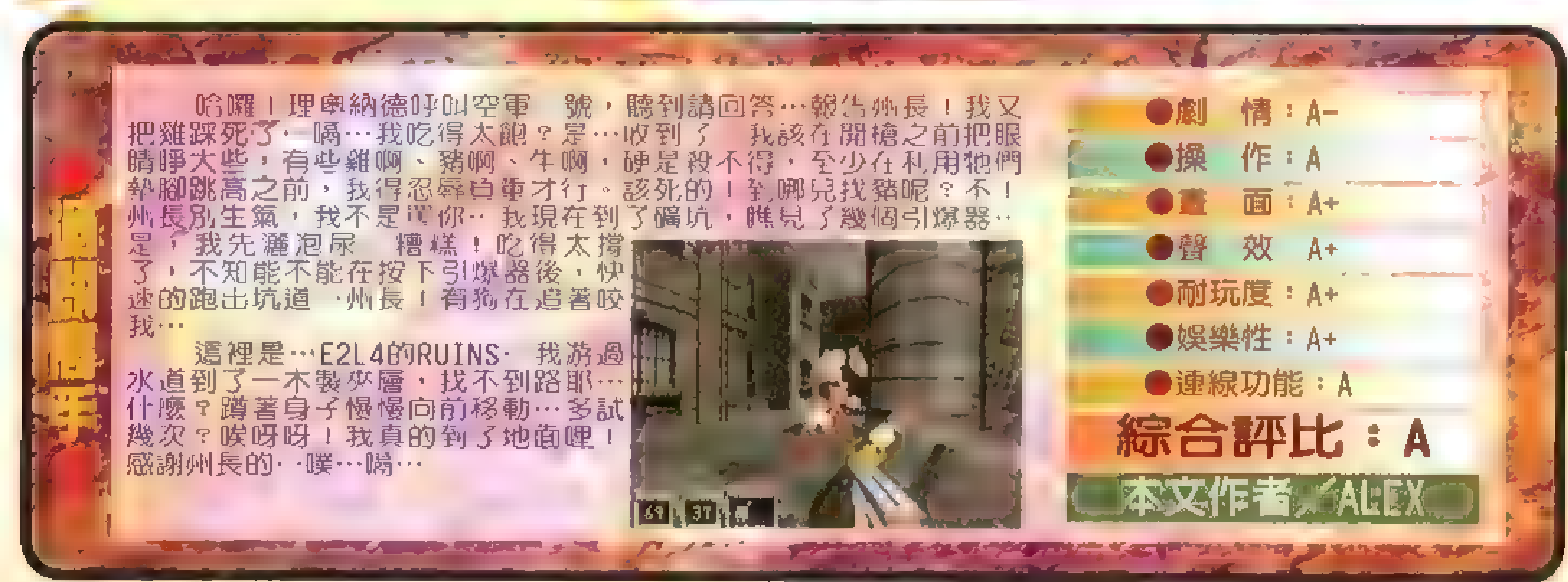
要尋外星人晦氣，可不能空著兩手，還好我隨身帶了一把鐵橇。另外，聽說在外星人到過的地方，還可找到手槍、獵槍、來福槍、炸藥、十字弓、電鋸、炸藥桶和外星人留下的異形重砲。州長派專人帶了些樣品給我看，炸藥可以手擲，也可以裝在十字弓上遠射。電鋸裝上鋸片可以像飛鏢一樣射出，如果鋸片只有一塊，還可以拿來近身割鋸…一想到可以用來射殺警長，我忍不住興奮起來。

那異形重砲是異形守衛的武器，我得使盡力氣才一上肩頭。另外還有一種「槍」，不知如何稱呼？如果您看過瑪丹娜的內衣外穿造型，大概就懂了。戴上它以後，讓我變成…讓外星人無法一手掌握的男人…眞難以啓口，聽說這是雌性異形的行頭…辣妹穿不穿內衣，干睏底事？！

據說，他們爲了讓各位有時間上廁所（我猜想是爲了進廣告），於是將救人過程切割爲兩部份，計有近二十個關卡。這些場景，除了的鄉村風味，尚有鄰近城鎮的不同風光。爲了藏私酒之便，這些建築物都有不少地窖密室，我可有得忙了。天殺的！我居然還得戴上吸塵管和焊接護目鏡，鑽進一個又一個的糞池裡頭…嘔…

不知他們從哪兒弄來的地圖，還像極是實地拍攝的。是囉！我得以布巴的身材爲戒，否則這些高高低低的圍牆、屋簷、欄杆等等，我怎跳得上去？我可以誠實的告訴各位，光是看地圖就知道複雜得很。我已經受到忠告，聽說最後還得跳上外星人的飛船上，去救出布巴哩！

我得動身了，在見到布巴時，我得用鐵橇把他敲昏，免得他的鬼叫壞了事。我有預感，這段過程，他們將會處理得很滑稽…噗…



哈囉！理奧納德呼叫空軍一號，聽到請回答…報告州長！我又把雞踩死了…嗝…我吃得太飽？是…收到了，我該在開槍之前把眼睛睜大些，有些雞啊、豬啊、牛啊，硬是殺不得，至少在利用牠們執腳跳高之前，我得忍辱負重才行。該死的！到哪兒找豬呢？不！州長別生氣，我不是罵你…我現在到了礦坑，瞧見了幾個引爆器…是，我先灑泡尿…糟糕！吃得太撐了，不知能不能在按下引爆器後，快速的跑出坑道…州長！有狗在追著咬我…

這裡是…E2L4的RUINS…我游過水道到了一木製夾層，找不到路耶…什麼？蹲著身子慢慢向前移動…多試幾次？唉呀呀！我真的到了地面哩！感謝州長的…噗…嗝…

●劇　情：A-
●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效　A+
●耐玩度：A+
●娛樂性：A+
●連線功能：A

綜合評比：A

本文作者：ALEX

★國外發行：Simon & Schester
★國內代理：松崗
★遊戲類型：冒險
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95/MAC
★適用機型：P-90
★　記憶體：8MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：960元
★測試配備：P-133、64MB RAM、6X CD-ROM、PAS、MIDI SC55

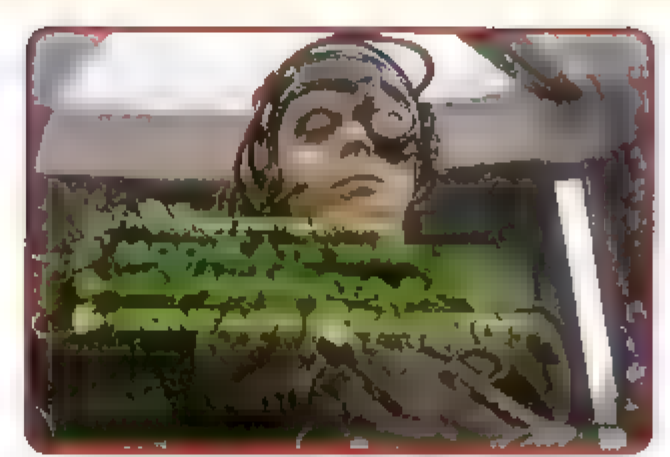
Borg－Star Trek中最令人印象深刻的外星人之一；這個字的來源是系統控工學(Cybernetics)和有機體(Organism)所組成的，這一族的外星人從出生之後就逐漸增加身體上的機械配備，直到成熟之後，身體也大多數爲機械所取代。他們擁有適應各種科技的能力，並且是由是一個集體意識(Borg collective)所指導。他們的唯一目的就是改造宇宙中的所有種族，讓其他生物也都變成和他們一樣，藉此達到更高的生命境界。因此，他們也是聯邦有史以來最強大，最可怕的敵人

玩者扮演的角色是一名星艦中的下級軍官，在遇到第一次Borg入侵的狀況時，被艦長疏散離船，卻遇到了神秘的Q，他讓你回到十年前，當時玩者的父親在Wolf 359試圖阻止Borg入侵的時候壯烈犧牲，這次Q給你改變歷史的機會，讓你試著改變歷史，讓父親不會陣亡於這場戰役中。於是，一眨眼的時間裡，你就回到了十年前，變身成父親船上的安全官，開始了改變歷史的努力。

Simon & Schester公司並不是第一次製作這樣的第一人稱視角的互動式冒險遊戲，前作是Star Trek:Klingon，描述的是在全像艙中進行的克林貢人榮譽測試，可惜的是因爲互動性很差，因此一般的評價很低，接下來就讓筆者帶領各位來看看這個遊戲到底有沒有重蹈覆轍

本片的影片在整個道具和運鏡上，都可說是相當的專業，因爲導演是在Star Trek（銀河飛龍）中飾演副艦長瑞克(Commander Riker)的演員，他實際上也在影集中執導了數集。而整個道具佈景的設計都完全是比照影集中的等級，包括了整個艦橋、Borg人的化妝，這些都沒有任何的馬虎，對於玩者來說，這可以算是另外一次的電影經驗。

對於這一類號稱【互動式電影】的遊戲來說，一直有

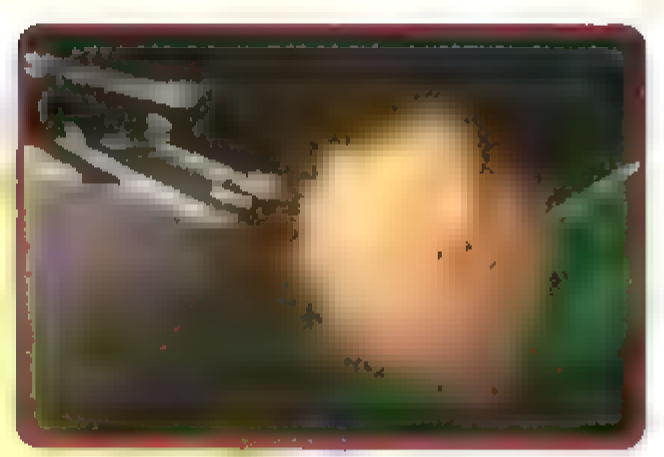


個很大的問題－受限於容量的限制，能做出的互動性有限，在Borg中也有同樣的問題。遊戲進行大多數的時間都是花在解謎上面（這是因爲設計的謎題非常的刁難，並不是因爲互動性高），玩者只有在遇到謎題的時候才有機會介入，其他的時間多半都是傻傻的看著動畫，毫無置喙的餘地，這樣的產品實在很難稱爲【互動式電影】。

Borg的另外一個缺點就是幾乎大多數的謎題都有時間的限制，它爲了強調互動性，幾乎都會限制解謎的時間，時間一到了就失敗，……看起來也許不是什麼大不了的問題，尤其是遊戲反正可以無限次數的重來，但是這個缺點再結合了其他設定有問題的地方，就讓Borg這個遊戲成爲玩者的大災難。第一是它的謎題因果設定有疏漏的地方，後期謎題的資料甚至必須要在早期的時候就趁機藉由掃瞄器（這是Q作給你的萬能掃描器，可以得知大多數物品和人物的資料）得知，在實際解謎的時候根本無法得到這些資料－問題是，玩者怎麼可能會知道這個資料是重要的？就算知道了，也有可能找不到當時的存檔，必須要重玩一次，這就造成了很大的困擾。更雪上加霜的是，遊戲中的謎題不但線索少，在許多按鈕、界面的操縱上更有非常大的問題。

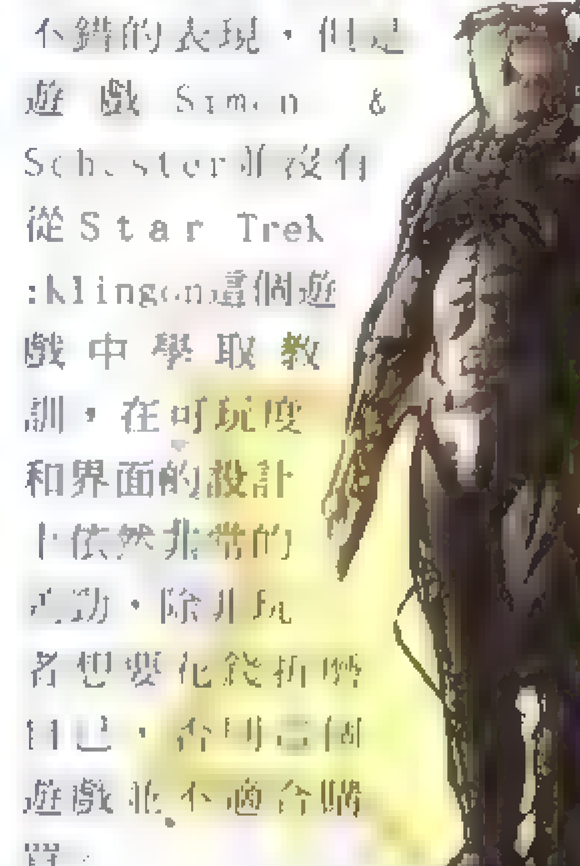
舉例來說，遊戲最後的一個謎題非常要命，玩者根本不知道要怎麼樣操縱Borg的儀器，必須要在畫面上四處亂按，按錯了遊戲就結束，一直這樣嘗試到碰巧試出來爲止，這種簡直折磨人的謎題設計，實在讓人歎爲觀止。再舉例另外一個謎題作例子好了，玩者

必須要精準之前失敗之後變成Borg人所看到的方式來按下四個按鈕，要命的事情發生了，這個遊戲的界面反應作的很差！玩者根本無法知道這個按鈕到底按下去了沒有，他的游標也許移動到按鈕上，滑鼠鍵也按了一次或是兩次，但是可能電腦根本沒有反應，直接判



定你失敗。玩者即使知道了如何解開這個謎題，也只能夠靠運氣來按出電腦可以接受的順序來，否則就只能一次又一次的不停重試。更糟糕的問題又隨之而來，這個遊戲雖然有儲存的功能，卻無法在遊戲之中提取進度，所以玩者就必須要一次又一次的跳出遊戲，重新提取進度，然後再進入遊戲，嘗試失敗、跳出遊戲、提取進度…這簡直就是玩者的惡夢！

Borg雖然在整個畫面和拍攝手法上都有相當不錯的表現，但是遊戲Simon & Schuster並沒有從Star Trek :Klingon這個遊戲中學取教訓，在可玩度和界面的設計上依然非常的差勁，除非玩者想要花錢折磨自己，否則這個遊戲並不適合購買。



Borg是一款第一人稱視角的冒險遊戲，整個遊戲是由在某些部份具有互動性的影片所構成的，如果玩者的電腦夠快的話，可以看到全螢幕的動畫，可惜仍然是Interlace的格式，也就是說畫面會有一條一條的狀況出現，但還是在可以忍受的狀況下。Borg的整個冒險過程可說是顛覆傳統的，遊戲中有許多的影片段落就是等到玩者犯錯才有機會可以看到的；譬如說玩者一時錯手，按錯了電梯的按鈕，Q則會出現在面前，扮演成在海灘渡假的旅客來嘲笑玩者，甚至還可以看到沙灘上的美女對你巧笑倩兮；更有些謎題是必需要玩者試過失敗之後，才有可能找到線索去解決的。

●劇　情：B+
●操　作：E
●畫　面：A-
●聲　效：B-
●耐玩度：C-
●娛樂性：D-

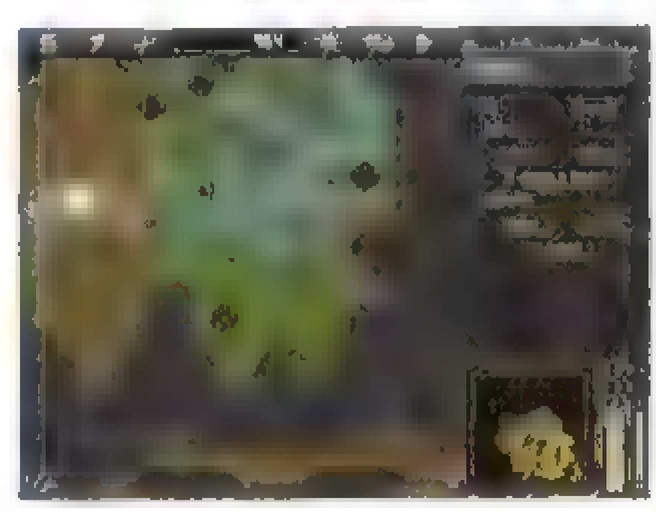
綜合評比：C-

本文作者／Lucifer

★國外發行：ACTIVISION
★國內代理：憶弘
★遊戲類型：即時戰略
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：890元
★測試配備：P-133、16MB RAM、SB16、S3、8X CD-ROM

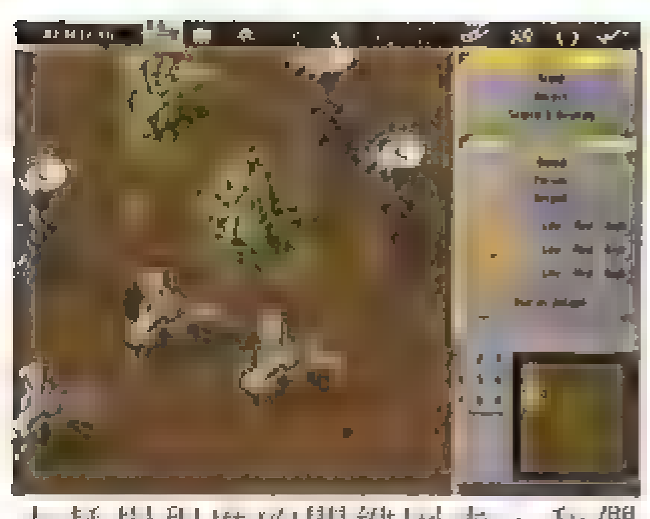
戰略遊戲的故事背景大體可分成兩類，一種是依據歷史改編而成的，如坦克大決戰，諾曼地登陸戰役…等，另一類則是虛構的故事背景，這類型遊戲的故事就顯得不是那麼重要了，其中較出名的或許可以銀河英雄傳說為代表，即時戰略遊戲裡的故事背景不外乎是千篇一律的正邪對抗，黑暗帝國裡不免俗的，故事背景也是以帝國軍和自由保衛者再加一個鬪格人所組成的正邪對抗故事，由故事中可以知道帝國軍團擁有較強大的軍事力量，而自由保衛者則必須善用於各種隱形或擬物變換的欺敵策略，遊戲的重心是在於各式武器的運用，與操控方式的熟悉，這也是我們接下來要討論的重點。

黑暗帝國與紅色警戒系列最大不同點即是遊戲操控度上，黑暗帝國給予了玩家相當大的自由度來操控或下達命令給各兵種不同的作戰方式或任務指派，以紅色警戒而言在對付敵人時，防衛的兵種往往會因為一隻小蟑螂，而此區兵力傾巢而出追擊敵人，最後疏於掌管的兵力就極易被誘騙後再一一的滅掉，但黑暗帝國遊戲中，當你將選單切換至ADVENCED頁時，你可以針對不同的兵種給予其追捕範圍的設定，換句話說範圍低的情況



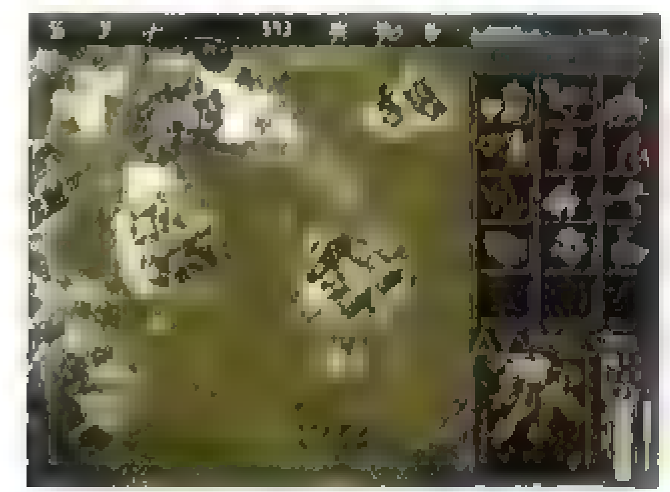
下，敵人想要誘敵而後殲滅的作戰方式就不再是那麼容易施展開來，但如果敵人採打帶跑，時時騷擾的策略，你也很難有效防堵他。

另外相當有效的指令就是損害承受度的自動設定，當設定值高時，單兵作戰單位會持續奮戰至死，設定值低時則當本身損害至某一程度時即會自動撤回維修廠或醫院修復，這指令在戰鬥初期兵力短缺的時候是相當有用的指令，尤其是兩人連線對戰初中期時，這項指令設定與否，往往就是你兵

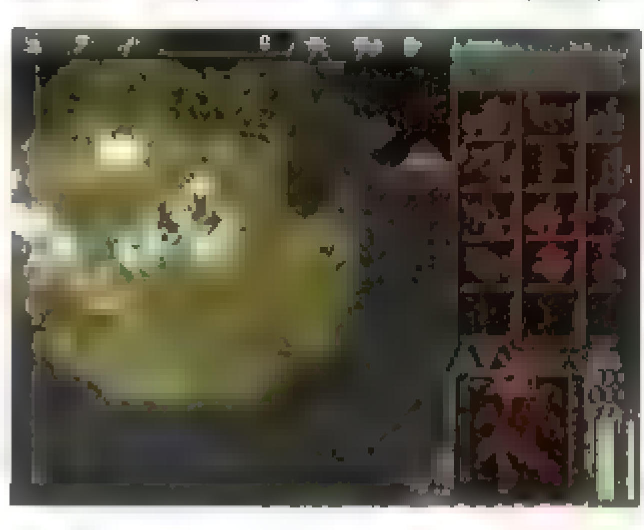


力耗損程度的關鍵因素，我們必須告訴玩家的就是，紅色警戒的戰略心得在此遊戲依然管用，如果你的對手無法相當有效率的操控各項指令表，切換各指令頁，並且看得懂各項英文指令，那麼就如同少數的軍團遇上大隊的人海軍團，結果是什麼？一人吐一口口水就淹死對手了，但當兩方面軍隊數量相當，戰法接近時，誰對各指令熟悉誰就可以穩操勝算，筆者絕對激賞黑暗帝國各項指令的設計，簡直是翻新了即時戰略遊戲的內涵，但仍忍不住要說為何在各種作業系統都強調圖形界面的今天，我們依然必須瞇起眼在一片接近黑暗的遊戲螢幕中搜尋指令呢？

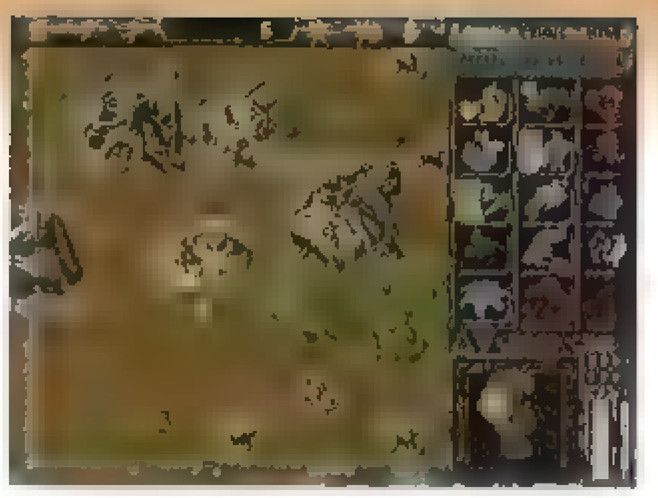
黑暗帝國的兵種設走筆者



給予相當高的評價，首先是在兵種生產上，你一次最多可以生產10個戰鬥單位，並且一次可以對多種武器下達生產命令，你節省的不只是按鈕的時間，更因此增加了在戰況緊急時，疏於生產的弊病。至於戰鬥單位，以在帝國軍方面而言，你可以感受到那種威風凜凜大軍前進的暢快感。研發至最後的大空要塞，更彷彿天降神兵一般，幾個大空要塞同時發威，幾乎任何建築物均無法

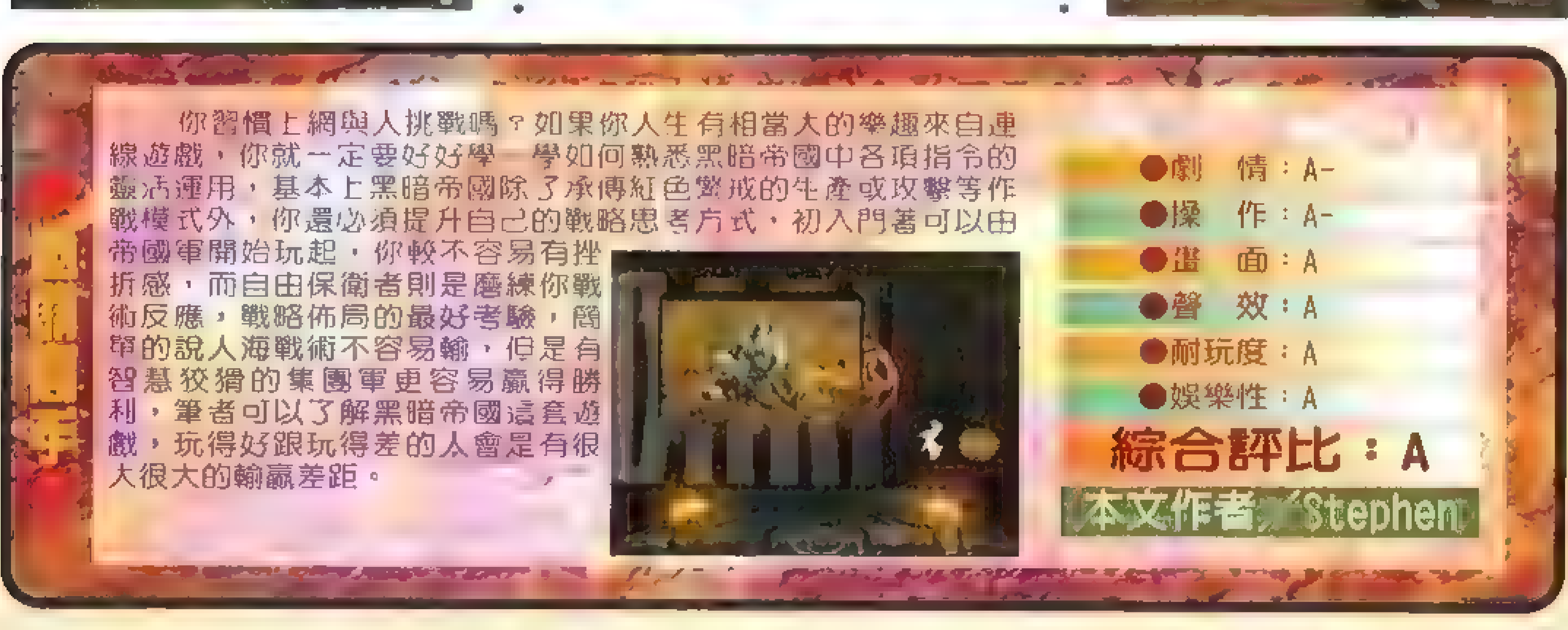


抵擋，一次即告完畢，而帝國軍的斷碎機更是有如血滴子一般，搴身即斬人無數，但面對機器部隊的攻擊卻毫無反擊力，至於自由保衛者則似乎是專放冷箭的部隊，論武力不及帝國軍強大有用，但卻可採取滲透埋伏竊取種種游擊戰術瓦解敵人，其中相當可提的就是坦克獵人這款武器，宰坦克就真的有如其名一般，乾淨俐落，又比如自由保衛者的基地台竟然還可以在危險時移動避難，你知道一個可以自由活動



的基地，往往會左右戰局多少嗎？這個遊戲就是如此令你充滿了意外的驚喜。

黑暗帝國整個遊戲談至最後的人工智慧與音樂音效依然是令筆者讚嘆不已，電腦敵人狡猾的程度絕對遠遠超越你的想像，但先天上電腦依然慣用騷擾戰略與人海戰術，換句話說敵人將由四面八方來，筆者很想多多談談這套遊戲與紅色警戒的差異，但篇幅有限，筆者給玩家的建議是沒有玩過即時戰略的玩家可以先由C&C或WARCRAFT等系列著手，當你很熟悉即時戰略的樂趣與精華所在時，你一定要玩黑暗帝國，筆者不能給予黑暗帝國非常高的分數因為他是很像改良型的紅色警戒，而且指令界面有待改善，但是筆者又不能不推薦這套遊戲給即時戰略玩家，因為他真的值得你好好深入玩一玩。



你習慣上網與人挑戰嗎？如果你人生有相當大的樂趣來自連線遊戲，你就一定要好好學一學如何熟悉黑暗帝國中各項指令的靈活運用，基本上黑暗帝國除了承傳紅色警戒的生產或攻擊等作戰模式外，你還必須提升自己的戰略思考方式，初入門著可以由帝國軍開始玩起，你較不容易有挫折感，而自由保衛者則是磨練你戰術反應，戰略佈局的最好考驗，簡單的說人海戰術不容易輸，但是有智慧狡猾的集團軍更容易贏得勝利，筆者可以了解黑暗帝國這套遊戲，玩得好跟玩得差的人會是有很大很大的輸贏差距。

●劇　情：A-
●操　作：A-
●畫　面：A
●聲　效：A
●耐玩度：A
●娛樂性：A

綜合評比：A

本文作者／Stephen

★國外發行：INTERPLAY
★國內代理：松崗
★遊戲類型：策略
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：486DX/66
★記憶體：8MB
★支援音效：S
★顯示模式：V
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：840元
★測試配備：P-133、64MB RAM、6XCD-ROM、SB AW32、S3 TRIO 64+

鬥龍骰

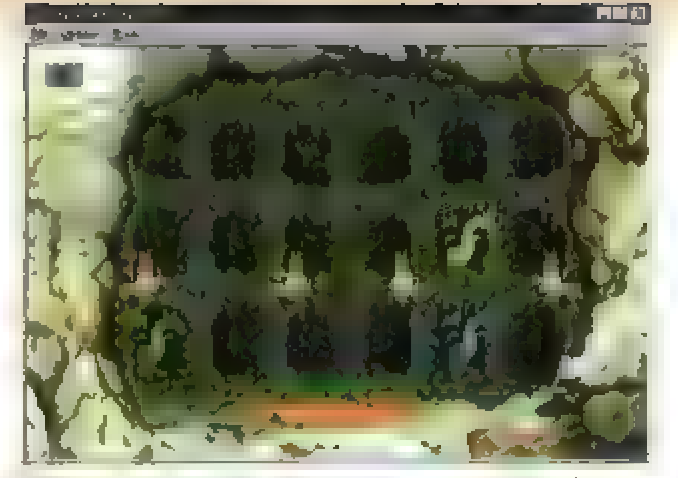
當以龍與地下城（D&D）RPG設定打下江山的TSR公司被WoTC－以魔法風雲會紙牌遊戲襲捲全球的後起之秀併購的消息傳出後，許多玩者對於TSR公司既定的紙上RPG改版計劃會不會遭受波及而改弦轍感到十分關切，不過在魔法風雲會改

成電腦版十分成功的前提之下，WoTC應該不至於中止TSR的改版計劃，鬥龍骰（Dragon Dice）就是TSR與Interplay公司原先合作改版的遊戲之一，至於改成電腦版本的鬥龍骰到底如何，請待筆者以下分解。

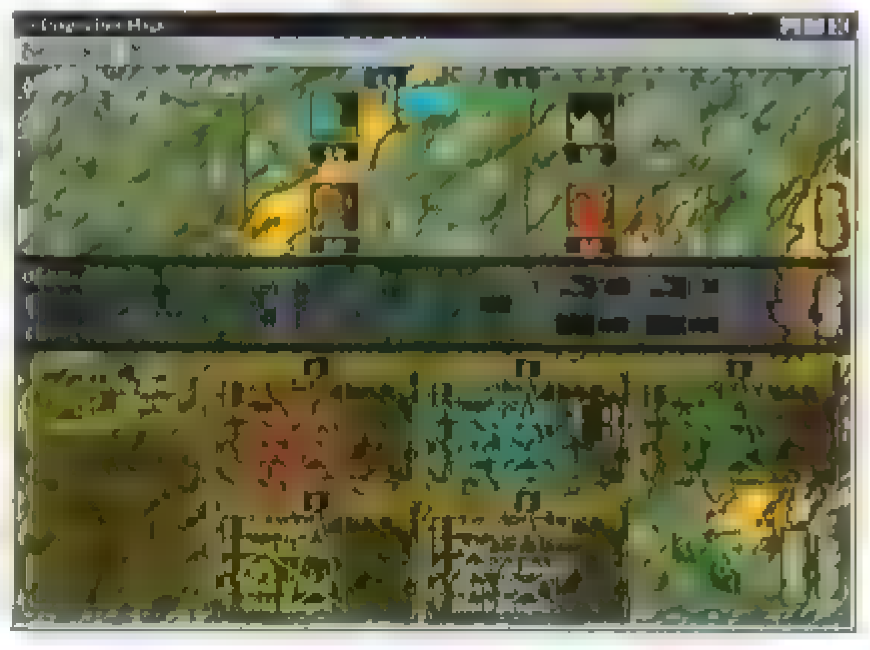
顧名思義，鬥龍骰所有部隊與領土，都是由骰子所組成的。部隊單位是以六面骰來代表，每一面代表諸如攻擊、射擊、行進或是施法等動作。鬥龍骰每種部隊骰可以分成三種不同大小，較大的骰子可以擁有較多的生命點數與較佳的攻擊模式。巨龍骰則代表玩者以法術召喚來的巨龍，是以十二面骰來代表，擁有比一般部隊更高的生命點數。另外一種類型的骰子稱為領土骰，以八面骰來代表，只有派駐其上的軍團才能每回合將領土骰向前或向後轉動一個面，當骰子轉到第八面時，就表示這塊領地已被佔領，當任一玩者成功地佔領了兩塊領地，就是該場遊戲的勝利者。一切行動都是以投擲骰子來決定，由不同種族、不同種類的部隊在特性不同的領地上所產生的效應影響骰子的結果，再加上各式各樣的法術輔助，成為鬥龍骰這套遊戲樂趣所在。

在操作介面部份，鬥龍骰雖然完全支援滑鼠操控。但是在不同的畫面操作模式並不一致，很容易讓使用者摸不著頭緒。而且缺乏線上輔助系統，不像其它策略遊戲只要一按F1鍵就能夠得到相關的說明。玩者如果不事先把使用手冊仔細閱讀一次，就得要花許多時間在自行摸索界面操作上。使用手冊雖然該有的資料都有，編排卻十分零亂，查閱相當不易，複雜的內容也令玩者卻步。雖然遊戲還提供教學課程影片，可惜所有旁白都是英文發音，也沒有字幕，對於國內大多數的玩者而言，幫助並不大。使得玩者真正進入狀況之前，就先被冗長的手冊與混亂的介面操作方式弄得耐性全失。

鬥龍骰雖然是以DirectX程式庫製作而成，卻只有採用視窗模式，所有的畫面都包在一個Windows95的標準視窗框架之中，看起來有點像是應用程式。而畫面的美術表現也相當兩極化，開場影片的原畫本身具有相當的水準，能夠充份表現出魔幻世界的感覺，具有相當的可看性。在戰役視野中不時飛過的3D飛龍也是栩栩如生，顯然也是花了一番工夫製作而成。可惜陪伴玩者最久的策略畫面，看到的畫面品質卻差了一大截。除了大手揮動擲骰，骰子幻化成兵員的效果尚稱新奇外，其中代表四大種族的人物造型，不但姿勢呆板，卡通化的畫風更使整個遊戲的幻想氣氛遭受破壞。不同軍種的分別只是人物旁的旗幟有所不同，造形並沒有隨職業不同而改變，戰鬥場面也是非常陽春，只見代表不同軍營的兩個人形在畫面兩端作出攻擊與防禦動作就草草了事，不禁令人懷疑製作小組是否有偷工減料之嫌。和水準參次不齊的畫面比較起來，鬥龍骰的音樂表現得就相當不錯。充滿中古時代風味的曲調相當動聽，很適合本遊戲的神話冒險背景。可惜所有的音樂都是以數位錄音方式製作而成，並沒有作成CD音軌，不然閒暇之時當成一般音樂CD聆賞也是不錯。音效部份雖然偶而會有些延遲失真，但表現還算中規中矩，還維持一定水準。



至於這一套電腦版本鬥龍骰的遊戲性部份，雖然提供了多種遊戲模式以及連線對戰的功能。但因鬥龍骰這一套遊戲規則本身隨機性佔了很重要的地位，相對使得部隊編組變化性與策略性更為消弱。其中戰役模式的設計雖然每一個種族都有不同的十六關，但關卡設計千篇一律，並沒有什麼特別令人注意的特色。再加上薄弱的人工智慧，電腦控制的對手在玩者快要佔下第二塊領地取得勝利時，還不知道要派兵來阻擋。只要了解遊戲規則再加上好手氣，玩者可以很輕易的贏得勝利，也使得挑戰性降低不少。總之，鬥龍骰由於電腦處理了大多數遊戲過程的運算，玩者只需要調整好部隊編組，適當地調派部隊與施展魔法就可以了，並不需要繁複的策略思考，使得這一個遊戲很適合電腦遊戲初學者。但是設計不當的介面操作方式與編排欠佳的手冊都很容易給玩者挫折感而將其束之高閣。因此，在購買此遊戲之前可得多加考慮一番。



在玩此遊戲之前，詳細地將使用手冊看一遍，了解相關的規則設定以及界面操作方式是先決條件。首先要明瞭自己所選擇的種族之特性與優缺點，在佈署時儘量選擇對己方最有利的地形，往往可以得到傷害避免或是使攻擊威力加倍等額外功效。通常珊瑚與溶岩妖精比較擅長遠程攻擊，因此首要策略是盡量保持領土骰在可以採取射擊攻勢的範圍，並阻止對手將領土骰轉到可以肉搏攻擊的骰面。相反地，矮人與惡鬼族就專擅肉搏戰，必需要在衝到可以肉搏的骰面前盡量減低敵人射擊的傷害，最後再以肉搏方式殲滅敵人。

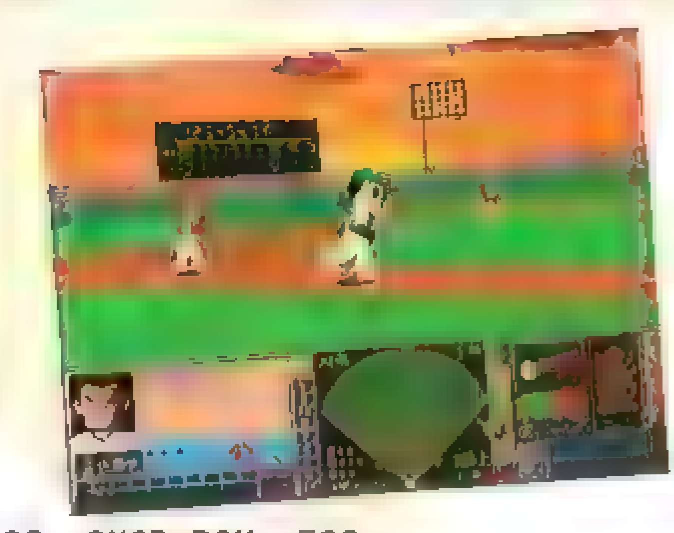
此外，佔下領土骰的第八面通常可以獲得增加射程或是使陣亡的部隊復活等好處，得要視需要選擇佔領目標的先後順序。另一個好用的策略是在部隊行進到無法使用魔法的骰面時，可以將魔法部隊暫時調到保留區，集合在一起比較能夠擲出較大的魔法點數。其實玩這遊戲最重要的還是手氣，畢竟還是要靠擲骰子來決定一切。

●音　效：A-
●操　作：B-
●畫　面：B
●連線功能：B
●耐玩度：B
●娛樂性：B

綜合評比：B

本文作者／黃啓禎

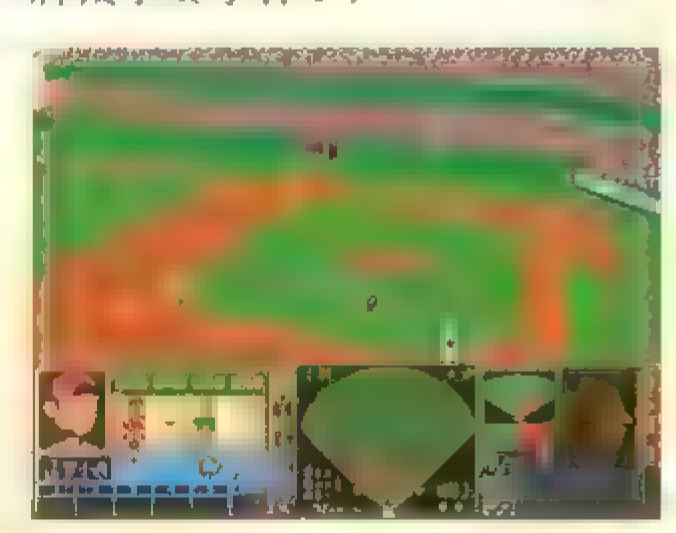
★設計公司：光譜
★發行公司：光譜
★遊戲類型：運動
★發行版本：光碟
★使用平台：DOS/WIN95
★適用機型：486DX-100
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：780元
★測試配備：P-120、32MB RAM、S3、6XCD-ROM、ESS



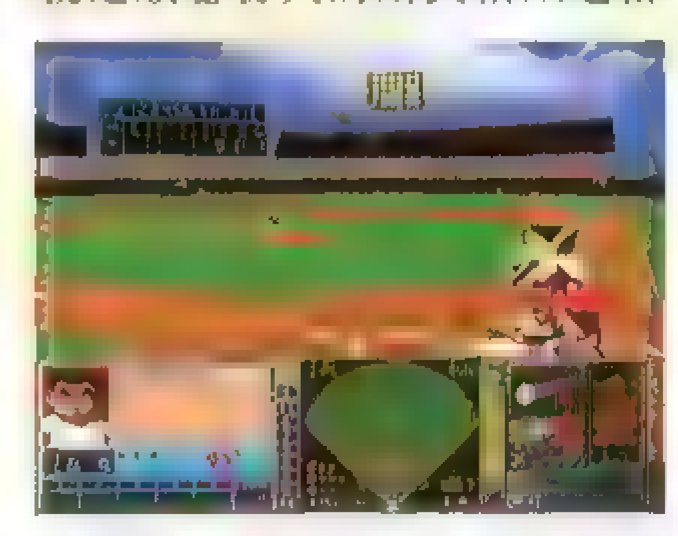
國內第一套養成加經理模式的運動遊戲，終於經過一再延期後和國人見面了。這類的遊戲在國外並不陌生，除了棒球外，像是足球和美式足球等，都曾經推出過非動作的運動遊戲；最爲國內玩者熟識的大概要數日本的「野球道」吧！由於時勢所趨，兩者都是以3D的精美畫面來吸引玩家；不過「野球道」是經營職棒球團，「VR青少棒揚威記」（以下稱「青少棒」）則是帶領國小的棒球隊，由篳路藍縷一直衝上全國總冠軍。

你身懷十八般武藝，卻甘願來耕耘一塊棒球運動的處女地；這裡有一群對棒球執著熱情的小傢伙，除此以外他們一無所有：沒有場地、沒有經費、更重要的是沒有教練。你接下了總教練的棒子，決定對他們傾囊相授，並且以贏得全國總冠軍爲目標。這麼感人的故事背景，當筆者第一次看到廣告的時候，就已經下定決心要買一套來好好栽培他們。

光譜的遊戲一向都以模擬策略見長，青少棒也不例外。在遊戲中你身爲球隊的總教練，所要做的事包括安排隊員的訓練事宜、讓球員休息或是帶球員出外郊遊、購物、讓球員工作賺錢、安排比賽以及在比賽中下達各種戰術等。唯一不能做的就是下場打球。（嗚…嗚…我能不能扮演隊上的王牌投手麥小森？）



本遊戲既然是養成加經理模式，當然是包括了兩個部份：在養成的部份就是訓練球員，你必須在一年時間內將這些只懂皮毛的小孩子，透過各種的訓練培養成國內頂尖的青少棒好手；這一部份和其他的養成遊戲基本上沒有甚麼差別，每個選手在遊戲一開始的時候都被付予不同特性，有的以打擊見長、有的天生就是投手的料、有的臂力過人、有的速度飛快…，教練的任務當然就是順著各人的所長給以適當



的訓練，使他們都能爲球隊作出最大的貢獻。不過遊戲是死的，人是活的，沒有誰規定70公斤、百米要跑25秒的許自強不能當投手，甚至打第一棒當開路先鋒？越是不可能的任務筆者往往越喜歡。

至於比賽的部份，筆者不得不談談它過人之處。本遊戲冠上了VR兩字，如果在虛擬球場上沒有一點真功夫豈不貽笑大方？根據光譜自己的說法是，他們自創了一種稱爲DPTe的新技術，中文的學名是數位化透視加速引擎，聽起來真可以和EA的VIRTUAL STADIUM媲

美。經過筆者實際的測試，3D球場算得上相當有水準，不管玩者如何切換不同的視角，遊戲的進行依然順暢無比。在遊戲進行中的任何時候，玩者都可以隨時切換各種視角，不需要先暫停才能執行；更難能可貴的是，視角切換不是用跳躍的方式，而是由一個視角快速移動至另外一個視角。在這方面的成就，可以說是遠遠超越了其他對手。

有優點當然就有缺點，在正式上場比賽時可是對玩家耐力的一大挑戰，因為你所帶領的球員實在笨得可以，如果你不給他們下達命令，他們就會以畫面上固定的戰術作戰，例如從頭到尾一直投直球、一直站在相同的守備位置、一直把球打去同一個方向、跑壘毫不積極、也從來都不會盜壘…，筆者認為遊戲裡應該多加一個教練選項就是讓球員自由發揮，就是有點像交給電腦託管一般，至少在玩家有事稍微離開一會時，回來不至於要吐血。讓人吐血的還不止這些，電腦的對手打擊可都是出乎你意料的好，最誇張的是內野高彈跳的球竟然一彈就到了外野，而且還可以一直滾到全壘打牆邊；這還不打緊，要命的是球場竟然職棒用的一般大，要知道青少棒的比場賽地是用圍欄縮小了的。　　另外在比賽的時間控制上似乎有待加強，由於球員有太多的小動作以至拖慢了遊戲的進行，因此一場比賽往往要花四十分鐘以上才能結束，遊戲裡又要求必須在一年後積分維持在前八名才能參加全國大賽，所以一年最低限度要打個二十到三十場比賽，又沒有快速模擬比賽的功能，整套遊戲玩完少說也得花上三十個小時。更讓人難以忍受的是，其他隊伍的模擬比賽每一場還要花上大約十五秒去看結果，最多一天可以有六場比賽開打，那種看著時間浪費的內心煎熬實是非筆墨可以形容。

據說遊戲有不少的bug，筆者倒是蠻幸運的，唯一遇到的是換投手時出現的亂象，後來取得更新版，這個問題已經消失，不過反而出現了無法熱身的問題，其他大致上是狀況良好。遊戲的音樂還算可以，有全新創作的主題曲倒是筆者第一次看到國內的公司肯如此大手筆，值得嘉許。

筆者認為這是一套夠水準的經理模式棒球遊戲，但養成的部份稍嫌單調，所花的時間也太長了。筆者倒是期待這套遊戲可以改成動作模式的棒球遊戲，讓玩家可以扮演球場上任何一個守備位置，也可以上場投球和打擊，再加上一套優良的紀錄統計排行，（青少棒就是缺少了排行榜。）這肯定會是一套很棒的運動遊戲，不知道玩家意下如何？

每個選手共有廿一種不同的屬性，其中的意志力是無法經由特定訓練而提升的，其他屬性則都有相對應的訓練項目，不過這些訓練會提升多少能力似乎並沒有一定的標準，有時提升得快，有時又只會一點一點的加，甚至於久未訓練的項目，數值掉下來的速度更是難以預料。比較能掌握狀況的大概只有投球技和打擊技，而且這兩種技巧的數值是有升無降的，不斷的訓練必定會看到成績。和其他的養成遊戲一樣，青少棒裡有許多特殊物品可以提升球員的各種能力，而且有時候更是誇張得離譜，像是一支球棒可以提升打曲球的能力1800點、一雙球鞋可以讓速度增加99點，這令有些訓練顯得是多餘的；物品大致分為四種：球棒、球鞋、腕帶和手套。當然，要買一雙如此神奇的球鞋或是一支出類拔萃的球棒是要花不少銀子的；花錢不要緊，奇怪的是這些球員都不能變賣，也無法丟棄，難道是因為環保的理由？

●劇　情：B
●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效：B
●耐玩度：B
●娛樂性：A

綜合評比：A

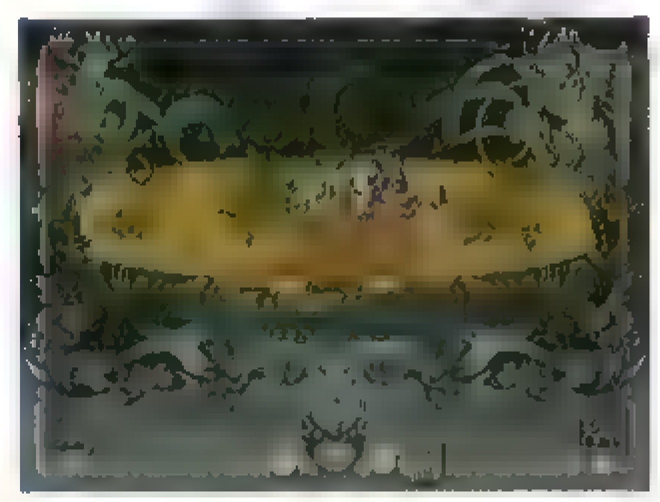
本文作者／小天

★設計公司：智冠
★發行公司：智冠
★遊戲類型：策略RPG
★發行版本：光碟版
★使用平台：DOS/WIN95
★適用機型：486DX66
★　記憶體：8MB
★支援音效：S/G/U
★顯示模式：VGA
★操作界面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：740元
★測試配備：P-120、32MB REM、SOUND BLASTER、S3、12 CD-ROM

就像創世紀系列的聖者(Avatar)來自現代世界一樣，玩家這次將扮演一位現代少年小助，回到過去時空和上古時代的老祖先，一同對抗原本被軒轅黃帝砍頭、卻在九千年後復活的蚩尤，以挽救華夏民族免於一場空前的浩劫。雖然故事背景略嫌老套，但是各關卡任務及過關條件設計得還不錯，不會像某些遊戲老是要殺光敵人、保護某若木雞或衝鋒陷陣的NPC才行。找到重要人物獲取線索、開發建物研發裝備，甚至尋找寶物及訓練特殊兵種，常是過關完成任務的關鍵。由於遊戲加入了生產建設的要素，且不以終結全部敵人爲通關要件，不但將原本單純廝殺的戰役活潑化，也提升了全盤戰略的思考層次。

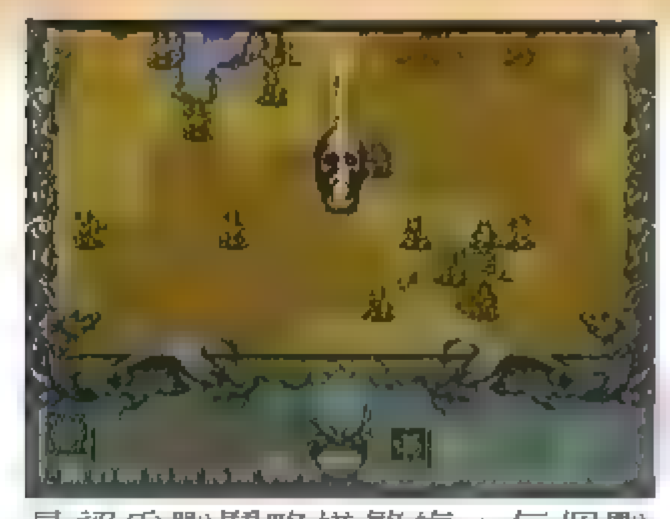
本遊戲的手冊製作十分用心，近達百頁的篇幅，分成上下兩卷，將最重要的行動／戰鬥指令、兵種屬性、建物類別以及地理設定，說明得十分詳盡。爲了怕玩家手冊沒看完，

就上遊戲攻城略地時手忙腳亂，製作單位還善體人意地提供四個試煉關卡，訓練玩家如何在有限的回合內，尋找資源、開發各類建物、訓練不同兵種以及如何戰鬥。如果不幸失敗，還會有位通天徹地的黃龍老人出馬指點。在正式玩各關卡前，先熟悉一下試煉關卡有助於攻略。



本遊戲號稱半即時性的RSLG，所謂半即時性，筆者推測是指移動、探勘、建設及訓練等行動採回合制；而戰鬥則切換到戰鬥介面、採即時制作戰。不過筆者認爲本遊戲戰鬥並非完全即時，因爲戰鬥當中，你能自由掌握的只有戰鬥技量表的水銀高低位置，而無論是攻擊、防禦或使用必殺技，還是需配合敵方出招，而不可能持續按下按鍵來接連出招。而敵方亦需配合你的行動戰鬥，所以每回合你比敵方最多領先一招而已，而不可能連出數招取得絕對優勢。

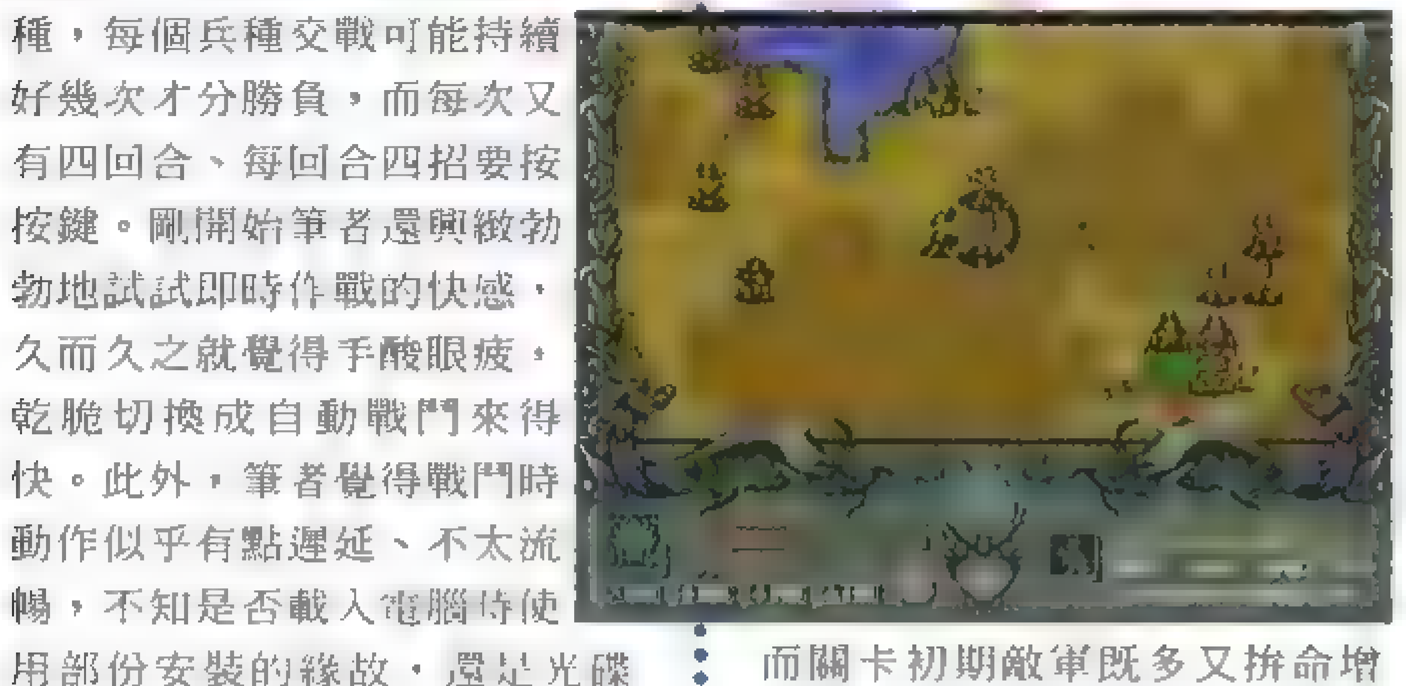
戰鬥設計利用時間差及攻防組合來累積士氣及必殺技點數，以得到更大的挫敵及逆襲效果，創意頗佳。不過筆者還



是認為戰鬥略嫌繁複：每個戰役一開始往往敵人無數，而敵我雙方又會拚命開發訓練新兵種，每個兵種交戰可能持續好幾次才分勝負，而每次又有四回合、每回合四招要按按鍵。剛開始筆者還興緻勃勃地試試即時作戰的快感，久而久之就覺得手酸眼疲，乾脆切換成自動戰鬥來得快。此外，筆者覺得戰鬥時動作似乎有點遲延、不太流暢，不知是否載入電腦時使用部份安裝的緣故，還是光碟機跑得太慢了。

在廣大的地圖上找尋自己未行動過的部隊或建物是件蠻累人的事，所以遊戲提供了「基地切換」及「部隊切換」兩個功能圖鈕給玩家使用。不過當切換到某部隊或建物執行任務完畢後，並不能再按滑鼠右鍵往下一個切換，而是必須按下功能圖鈕再按滑鼠右鍵才行，畢竟是比較麻煩一些。此外，我方部隊行動完畢與否，可從其靜止或踏步來判斷，但建物就看不出來，因為代表駐紮的旗旗即使執行建設結束後仍然迎風招展，其實可以用顏色明暗或旌旗飄動與否來代表，以節省玩家的時間。

法術設計方面，在地圖上對部隊可以使用的法術共約十種，舉凡治療、增加攻擊或防禦、搜尋或掩蔽等用途的法術應有盡有。由於魔法力來源的魔法城需要不少時間來建設，



而關卡初期敵軍既多又拚命增產，如何及時生產我方足額的軍隊來禦敵似乎比較重要，雖然魔法效用驚人，有時也無暇去開發取得。在這方面筆者覺得部隊和魔法生產之間較難兼顧。另外法術的效用似乎過於驚人，往往遭筆者圍攻K得半死的敵軍，只消使用一回合的回復術，竟然一次可增加六倍的HP。筆者就遇到過剩下200多點HP的飛斧兵，一下子就回到1200多點，真是…。至於其他像陣型、魔法陷阱及特殊法術，均需特殊兵種才會，而他們一時之間不可能訓練出來，對戰役初中期的幫助並不大。

動畫是本遊戲最讓筆者稱道的地方。無論是片頭的3D動畫、地圖上施展的法術或是戰鬥，看得出製作的用心。比較美中不足的是地圖、建物及人物的靜態畫面，說不上好看。筆者玩過不少這個工作室的作品，感覺在創意方面很強，但美工部份一直略嫌薄弱，希望製作單位能了解筆者的苦口婆心，則玩家幸甚矣！

遊戲的音樂及音效方面，筆者覺得中上，即使在戰局吃緊時也沒有什麼特別扣人心弦的音樂。在大地圖介面上左右兩邊的怪物不定時會來段噴火或眼睛綻亮的音效，玩久了也不會有催促緊張的效果。

總之，本遊戲在生產建設、部隊訓練、戰鬥及法術方面，有不少的創意，值得喝采，如果能改善本文提及的小缺點，會是一個更不錯的RSLG，筆者在此推薦給各位玩家欣賞。

首關「祁神台」一開始敵軍就掌握了部隊及建物的優勢，而過關條件在佔領敵軍首都，故建議玩家採誘敵分散的策略，然後派遣戰力最高的魁揮軍北上，當然首都周圍也須重兵防守以免淪陷，並多派指南車搜尋藏寶。第二關「青要之山」的關鍵，必須用指南車搜尋隱藏的桃花村來訓練靈猿，另外地圖右下方的河流旁有把神器魚骨劍，千萬不要遺漏了。總之各關的關鍵，在於找人物獲取訊息及勤於搜尋藏寶，而不是培訓大軍與敵玉石俱焚，諸位玩家切莫忘記。

●劇　情	A-
●操　作	B+
●畫　面	B+
●聲　效	B
●耐玩度	A-
●娛樂性	A-

綜合評比：A-

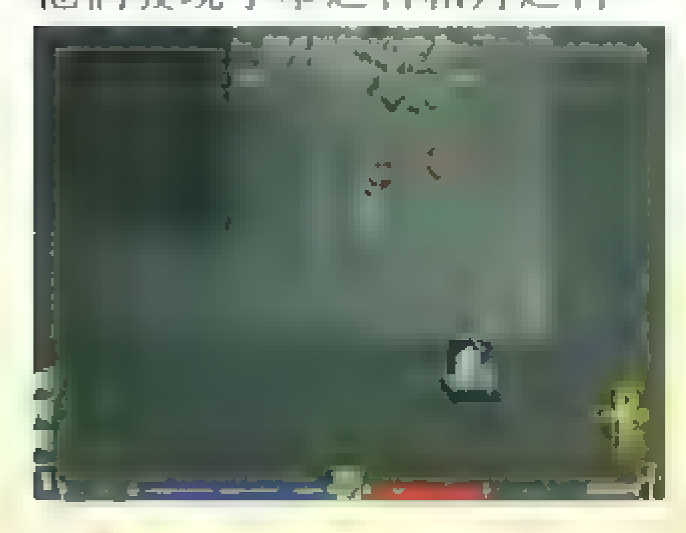
本文作者／Hank

★國外發行：RAVEN
★國內代理：美商新美
★遊戲類型：動作
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K、M、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：980元
★測試配備：586DX-200、128MB RAM、巫毒卡、24X CD-ROM、SB16

魔界屠殺令

前情概述

故事從遠古的時代說起，當時世界是由一群邪惡的法師所統治，對小民以專制、暴虐的手段加以控制。不堪其苦的小民們分別推舉五個英雄來反抗法師，所有的人們也因此分成了五個種族，但是他們和法師之間的戰鬥一直沒有勝利的跡象。直到有一天，他們目睹了一枚流星從天上落下，撞擊地面造成大地的搖動。在檢視這枚流星所造成的裂縫時，他們發現了星之石和月之石，



並從星之石中創造出五個遺物。靠著流星帶來的知識，他們發現月之石可以創造出類似法師的力量，進行大舉進攻殲滅了法師。

和平到來，勝利的人們分為五個不同的種族在大地上生長；但是黑暗的法師仍未死心，終於大舉反攻，選擇最弱的知識一族做為攻擊的目標。知識一族的長老雖然向其他種族求援，但其他四族深知法師們正在等待時機各個擊破，只好等待時機反攻。最後法師們雖然再度被消滅，但是知識一族已全被滅亡，星之石也化為千萬碎片。

知識一族的最後一位倖存者，Lord Thane，咀咒其他四族對他們的呼喊置身不理，花了上百年的時間學會黑暗法師的力量後，終於再度讓黑暗籠罩著大地。Lord Thane取得了五枚遺物，分別交給他手下保管；接下來準備對這些當年的背叛者下手，把其他種族一個個消滅掉。

遊戲的操控

玩者所扮演的角色，就是其他四個種族中最強的戰士。遊戲的目的相當單純：先找到Lord Thane及其手下，從他們手中取回遺物，再面對最後的決戰。由於每一族戰士的速度、法力、攻擊力都大不相同，各位玩家可能得先試試那幾個人物比較對胃，再正式的進行遊戲。每個人物除了使用特殊道具之外，只有法術和肉搏攻擊二種，法術攻擊耗費法力，肉搏攻擊則可無限制使用，在對付小嘍嘍時可以發揮意想不到的效果，都是對玩家們十分貼心的設計。

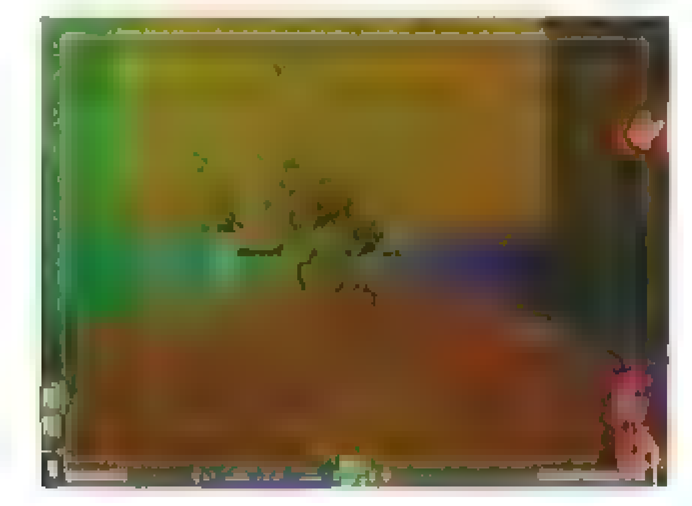
遊戲本身的設定有點像是由高空俯視的毀滅法師，操作上也十分奇怪。除了像一般動作遊戲一樣，利用方向鍵作出前進、後退、左右轉的行動之外，按下Shift鍵不放之後，人物可以維持面對的方向，朝畫

面上、下、左、右前進。經過一段時間嘗試後，筆者簡直無時不刻按著Shift，只有在調整攻擊方向時才會放開。

遊戲中使用了Ctrl、Alt來控制法術攻擊和肉搏的攻擊方式，但不知道是不是筆者的鍵盤出問題，往往在打帶跑的過程中，看著人物不聽使喚的直朝某方向飛奔而去，卻不理會筆者早就指定其他的前進方向。法術攻擊前若遭到攻擊，人物可能就會僵在原地無力施法（尤其是在施展強大法術時更加明顯），很容易讓人玩得七竅生煙。

畫面的表現

如果沒有使用巫毒晶片或是其他3D加速卡的話，遊戲畫面的表現可能相當令人失望：平平板板的貼圖，不甚流暢的捲動。但是打開相關的設定項目之後，整個畫面馬上改觀，不但在貼圖加上柔化、光影的效果，高解析的捲動畫面也有相當良好的表現。由於差異實



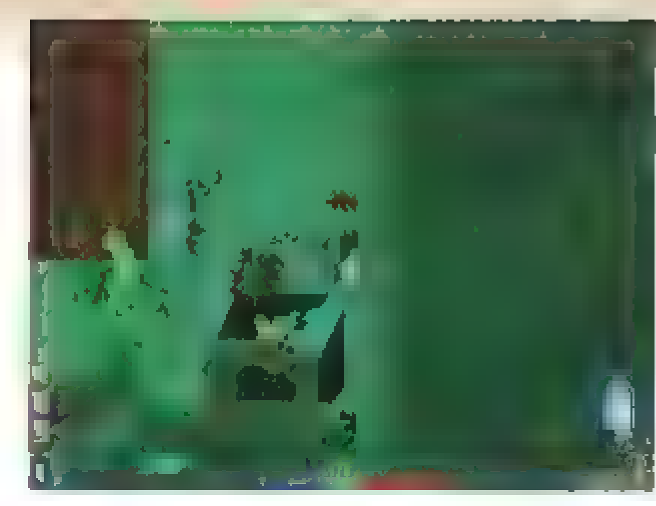
在過大，讓筆者不禁覺得現在玩遊戲不提昇配備，實在是跟不上時代。

相對於3D加速卡所營造出來的精細畫面，遊戲在開頭和結尾的粗糙動畫就實在是“遜”得沒話說，看樣子前後精彩的動畫只用到256色，不但人物身上的光澤顏色全部走樣，連爆炸的效果也好像貼上八倍大的馬賽克，充滿了各種無法“言喻”的雜斑。在經歷五大關的挑戰後只有這樣的補報，實在令人大失所望。

聲音

掛著Raven的招牌，這個遊戲的音效的確相當豐富，不管是法術飛射、敵人慘號、機關的啓動等等，都有相當清楚的分離效果和音質，不過如果遊戲同時處理太多聲音時，還是會出現一些效果音消失的情況。

遊戲內容



遊戲本身的佈局也和毀滅法師有相當類似的結構。不但各個關卡中滿佈機關，等待玩者一一破解；大量利用高低差和電梯般的昇降平台，也使解謎的過程日趨複雜。由於關卡設計得相當不錯，每啓動一個機關之後都很友善告訴玩者啓動的機關位於何處，不會讓人有迷失的感覺。迷宮中四處散佈的補給物也相當豐富，可以說是讓玩者「輕鬆」玩完遊戲的設計，打起來十分過癮。再加上遊戲提供了方便的「羅德大法（Save/Load）」，相信只要各位有恒心，一定可以完成最後的目標。不過在筆者的電腦上卻偶爾出現程式載入到一半中斷，跳回Windows 95的情況，奉勸各位最好保持存錄進度的習慣。

過關高手

好好運用各種法術的特性，尤其是彈跳性的武器可以擊中遠方看不見的敵人，如果沒有法力耗盡的問題，大可朝欲前進的方向打幾發，先攻為上。或許有人覺得肉搏戰容易受傷，但在這個遊戲中還真是好用，在對付少量敵人時最好直接肉搏，不但可以把一些敵人打退，攻擊範圍也相當廣，而且人物會自動對準面前的敵人揮動武器（或拳頭），不需要時時瞄準敵方；破壞力也不算差。最後要提醒各位的，就是有些敵人會無限制的使小嘍嘍復活，就像是魔獸爭霸中的法師一樣。碰上這些東西，一定要想盡辦法先行鏟除，否則敵人會像潮水般湧來。其他比較討厭的有空中飛行的敵人（除非高度相同，否則打不到）、不斷產生敵人的塔（可破壞）和產生異常引力的多邊形球體，都是必需先行摧毀的敵人。反正最強的羅德大法已經在各位的手中，玩完應該不是什麼難事。

●劇　情：B-
●操　作：B
●畫　面：A
●聲　音：B+
●耐玩度：B-
●娛樂性：B-
●連線功能：B

綜合評比：B-

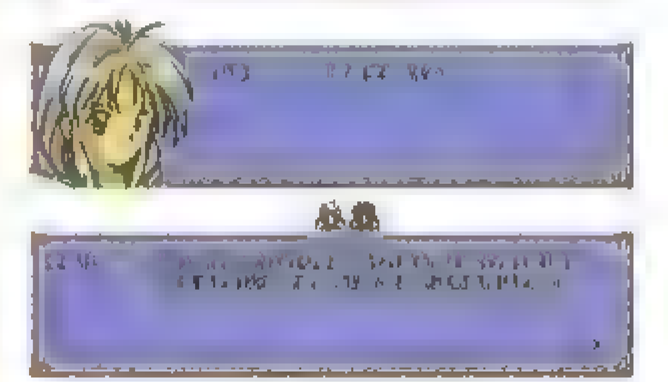
本文作者／徐政棠

★國外發行：TGL
★國內代理：智冠
★遊戲類型：戰略RPG
★發行版本：光碟版
★使用平台：DOS
★適用機型：386以上
★　記憶體：6MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：600元
★測試配備：P-90、16MB RAM、8X CD-ROM、SB16、S3

前一陣子，TGL台灣分公司發行了一套「勇者鬥狂神」（原文比較好聽，叫「狂神の都」），由於其劇情設定的完整，以及操作介面的便利，一時之間也擁有了不少愛好者（據筆者所知，也有不少人是因爲操作介面跟大X國很像而買的）。其實，日系遊戲齡已超過十年的老玩家們應該都知道，當年在超級任天堂以及DOSV系統上，有一個蠻受好評的系列「古大陸物語」（或者有另一個名字叫：劍士法蘭多），可惜只出版兩套就沒有在看過續集了（分別是古大陸物語和雷克王遠征），而實際上呢？「狂神之都」是這個系列的第八彈，只不過在此之前，由於管道和版本（機型和語言）的關係，我們台灣的玩家都無緣一見罷了！而今天我們的主題是這個系列的第四代：銀翼傳承（原名是「白銀の翼」）。

「古大陸物語」系列最大的特色，就是人物在戰鬥時會有動作，而且不是像夢幻之星系列的小動作，而是整個人物的跑跳砍劈與施法，而且人物升級以及轉職之後，由於其所裝配的武器不同，使出的招式也會不同（比方說凱昔最後會有噢依芙利特，而對方的忍者會使用三分身攻擊）。而這次的操作也明顯有了改進，以前只能將地圖縮小來查閱兵力，但是這次已經變成可以在縮小圖上直接移動了，這一點隊玩家來說，真的是方便許多。

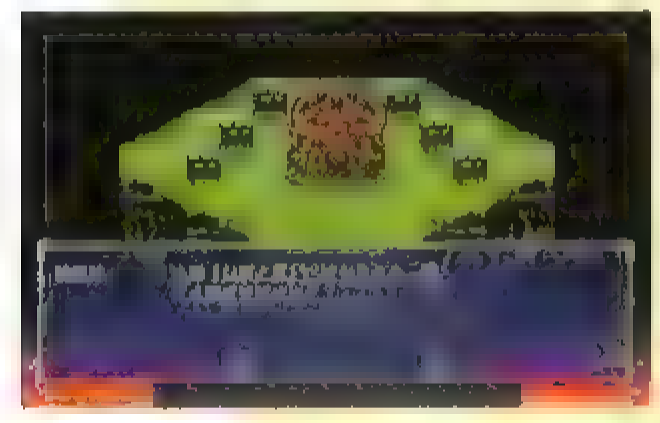
在音樂方面的表現並不是說非常好，但是配起來還算蠻耐聽的，並不會有最近一些遊戲的通病（不是吵的要死，就是完全跟遊戲不搭調，甚至還會聽不到五分鐘就昏然欲睡），尤其是到了後期有頭目戰的時候，一開始並不會很特殊，一旦隊員進入敵方頭目的射程範圍時，玩家們就會發現，音樂已經跟隨著敵方頭目



的啓動而改變了，頗能令人精神一振。在劇情方面也傳承了一貫作風，寫得相當完整，雖然是不可免俗的在結尾留下一些伏筆（比如說：破壞神沒死，只是不太容易復活而已），但是不會令人在玩完之後，由於一些謎題沒有答案而感到不完整，甚至覺得設定人員在整人，而整個故事雖是典型的王子與公主式的冒險愛情劇（雖然主角是逃犯，不過女主角有皇家血統，也算是公主啦！），但是玩完後還是蠻令人愉快的。

當然啦！有愉快的就一定有令人生氣的，由於要配合劇本的悲歡離合，害的本屆女主角在四十個戰役之中，大概有

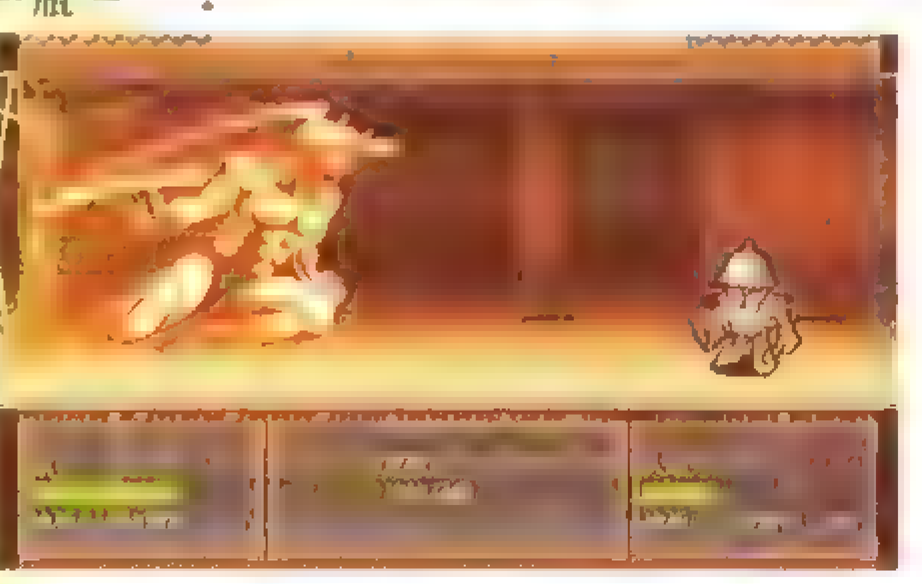
將近三分之一不在主角身旁（不是被捉，就是率領著別隊到處亂跑），而且由於這一點，造成同伴會互換，變成強迫訓練玩家的指揮能力，不同的組合還是要發揮相同的戰力（不過也因此賺到了，會回復HP的同伴變成一個），造成了一件悲劇：玩家不能只挑自己喜歡的練，而必須平均練功（不然要是剛好最弱的都在一起時…，以下自行想像）。但是，這又是令一點筆者喜歡的地方了，在這個遊戲中，並沒有絕對的強與弱，每個隊員屬性都不一樣，找對了隊員就可以勢如破竹（比如說：過精靈的居處那一關時，如果只是用戰士猛攻的話，保證要GAME OVER好幾次），只要善用這一點，其實平均大家的等級一點都不難。提到了等級，不可避免就要講到轉職，



基本上筆者是覺得，這次的轉職用武器都給的太慢了（沒錯！拿到特定的武器就會自動轉職），幾乎都集中在最後十場戰鬥中，都還沒享受到什麼升級的樂趣，就要面對最終大魔王了，嗚呼！

筆者覺得最不滿的一點，就是：商店太黑了（什麼！從頭到尾沒看過商店？你有沒有每個奇怪的建築物都去踩踩看）。提昇屬性的藥物一瓶一萬八千塊大洋，那還勉強可以接受。可是，連恢復HP的最低級藥草的價格，都要四位數起跳，而且身上最多只能帶六萬元，請千萬妥善運用，不然你會跟筆者一樣窮的。講到這裡，有一點要順道一題的就是：和商店一樣，沒有看到寶箱並不是就代表沒有。設計者對於一些可有可無的好東西，通常不會給的太爽快，這時候就只好勞煩各位大爺，慢慢的搜索了。

除此之外，筆者是覺得這一代有個畫蛇添足的設計，由於最終魔王強度適中，結果就變成要以劇情來限制玩家人數（除了兩個主角強制參加外，剩下的十個隊員選五個），而且只有參加最終決戰的隊員會交代結尾，逼玩家最起碼要打兩次最終戰（不想知道其他人結局的例外）。不過筆者還是覺得，這是一個尚值一玩的遊戲，如果你有時間的話，不妨試試看。



在進行本遊戲時，筆者是想給初學者三個建議：第一點是盡量不要落單，因為在這遊戲當中，並沒有所謂的無敵，每個角色一定都有其弱點，而設計人員又放了相當多的陷阱，例如說：一隻落單的怪物、非常角落的寶箱以及遙遠的一棟建築物，我方人員只要一接近，就會冒出為數眾多的敵人，如果只派一個隊員過去的話，是很容易發生意外的（尤其是男女主角這種一死就遊戲結束的角色）。第二點是善用同伴的特殊能力，第十關加入的凱蒂有令同伴再次行動的能力，配合其他人的回復法術，可以將氣絕的同伴在一回合內救起來（也就是連續施兩次回復術在氣絕的同伴身上，他就立刻會動了）。第三點是各個特異的地點都要去走踩踩看，有的會藏寶箱（如第一關的小島、第四關的空寶箱堆旁邊），有的是有秘密商店（第二十六關的奇怪雕像前），如果錯過了會後悔唷！

●劇　情：A
●操　作：A
●畫　面：B
●聲　效：B
●耐玩度：A-
●娛樂性：B+

綜合評比：B+

本文作者：宇宙海盜

★國外發行：47 Tek
★國內代理：一賀
★遊戲類型：動作
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-60
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K、M、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：890元
★測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX

西元2145年的時候，有一顆來自遙遠外太空的隕石即將與地球相撞，地球聯邦軍隊於是動用了最爲先進的武器，順利地將這顆隕石給擊碎，阻止了一場浩劫的發生。但是，就在眾人逐漸地忘記這件天外橫禍的時候，當初隕石碎片的墜落地點卻開始出現了不明結晶體，不明結晶體正在不斷地成長當中，任何攻擊也都無法加以破壞。

在地球聯邦軍偵測出結晶體裡頭居然有生命跡象之後，馬上下令發展對抗外星生物的計劃，也就是俗稱的鐵人計劃。鐵人計劃的核心主要是以五架機器人爲主，而每架機器人都有最爲優秀的駕駛員來擔當這個重責大任。另外一方面，這些隕石碎片結晶體的

生命開始孵化，並且開始拼命地攻擊人類，鐵人47小組能夠順利地完成這個重大使命嗎？

隨著個人電腦科技的進步，以往只能夠在遊樂器或是大型電玩出現的遊戲類型，近年來皆有如雨後春筍一般地登陸在電腦上面，其中當然也不乏有許多作品都是直接從大型電玩移植而來，或是標準的跨平台作品。在這些作品當中，數量最多的莫過於要算是動作射擊遊戲了，而筆者這回要評論的這一款鐵人47，正好就是其中的一個代表作品。

鐵人47這一款遊戲是由47 Tek公司所製作的作品，從遊戲本身與公司的名稱來看，筆者個人猜測這大概就是爲什麼這一款遊戲會被命名爲鐵人47的關係吧！還好不是鐵人28，要不然就跟那部古老的日本卡通會弄混淆了，不過與鐵人28一樣的是，兩者都是以機器人做爲其表現的主角。

機器人可以說是一種頗有魅力的幻想物體，畢竟這是現今科技尚未能夠到達的一種境界，也難怪會有那麼多的玩家喜歡遊玩這一種類型的遊戲。在這一款鐵人47的遊戲裡頭，玩家將會有機會操作五台種類完全不一樣的機器人，這些機器人的基本功能雖然都是一樣的，不過在性能的表現上面卻有著極爲細微的差異，而且每部機器人的外型更是設計得相當酷，這也是這一款遊戲最大

的賣點所在。

鐵人47這款遊戲的另外一項賣點，在於它支援了現今相當流行的3D加速卡，特別是在支援Voodoo晶片的情況底下，無論是遊戲背景畫面的處理，或者是場景當中的大大小小建築物，都有著極為漂亮的演出。只是筆者覺得相當納悶的一點是，當玩家操作的機器人靠近這些物體之後，居然還是會發現到有顆粒的情況會產生，令人不得不懷疑是不是製作小組的功力有限，還是為了

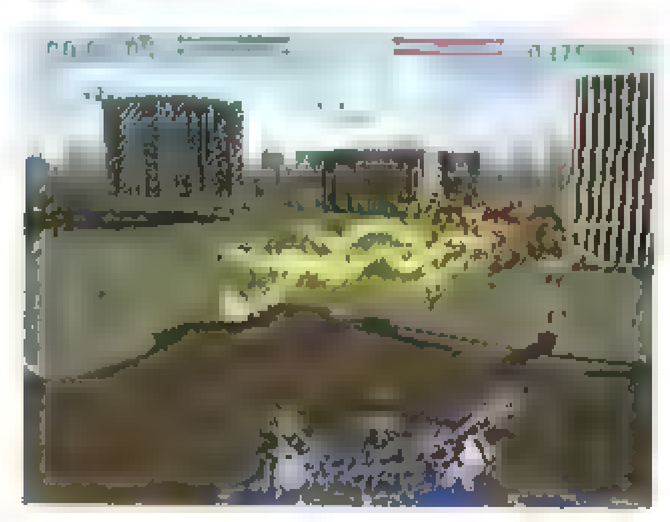
避免沒有3D加速卡的玩家抗議，最後產生出來的妥協結果。無論如何，原本當初得知鐵人47有支援3DFX的時候很高興，如今卻反而是相當失望無比。

在遊戲的音樂處理上面，鐵人47就真的是不怎麼出色了。不曉得是什麼緣故，鐵人47不直接用CD音軌輸出音樂也就罷了，採用的也居然只是聲霸卡相容的MIDI模式，雖然這對於沒有Wave Table的玩家而

言很體貼，但是為什麼製作小組就不多花一點時間再去編寫GM格式的音樂呢？也就因為如此，再加上編曲十分不當，筆者覺得鐵人47的遊戲音樂，就好像是一堆破銅爛鐵在那邊摔了一地一樣。遊戲的音效就更不用講了，這也是筆者至今一直想不透的一點，為什麼有時候音效會突然地消失呢？ 也就是說有時候遊戲會有音效出來，有時候卻又沒有半點音效出來！

再提到遊戲的操作界面，那就更令筆者吐血了，鐵人47的按鍵反應有著明顯慢半拍的現象，平常的時候也就算了，偏偏在戰況最激烈的時候還出這種問題，真是叫機器人不死也難啊！鍵盤的原始功能按鍵安排十分地難以操作也就算了，筆者與創巨的Blaster Gamepad搭配使用的時候更是狀況連連，先是不執行Blaster Gamepad的ShortHand常駐程式的話就進不了遊戲，掛了它進入遊戲之後卻又不認識筆者的Blaster Gamepad，更不幸的是筆者又沒有其他的搖桿可以測試，所以最後只好勉強地直接用鍵盤來進行遊戲。

鐵人47的遊戲難度也有點過於刁難玩家，特別是遊戲一開始就有不少的敵人直接攻擊過來，在玩家還來不及搞清楚整個戰況的時候，就已經被敵人給K了好幾下。由於遊戲場景頗為龐大，所以玩家得要到處尋找敵人來加以摧毀才行，再加上機器人行走設計得有點不方便，所以筆者強烈建議玩家在正式進入遊戲之前，最好先去玩玩遊戲提供的訓練模式，要不然就很難完成拯救地球的重責大任。



47 Tek公司可以說是遊戲業界的新興生力軍，所以筆者原本不忍對於鐵人47這款遊戲苛責太多，只是遊戲本身實在是有太多不合理與不恰當的設計，使着這一款精神與Sega公司之電腦戰機相當接近的動作射擊遊戲表現不佳。如果玩家堅持要向高難度遊戲來挑戰的話，那麼是可以試試鐵人47這款遊戲。

由於鐵人47的遊戲操作不怎麼方便，再加上遊戲的場景有時候蠻雜亂的，所以玩家在進入遊戲之後的第一件事情，就是要趕快看看遊戲畫面上方中央的雷達，搞清楚機器人周圍的敵我相關位置，如此才能夠以最小的損失達到最大的威力。

遊戲的閃躲相當地重要，特別是連一些弱小的敵人也是一樣，由於遊戲設計成只要撞到敵人就會被彈開，只是會根據敵人的強弱而造成距離的遠近差別而已，所以玩家一定要盡量避免這樣的情況發生。加上先前提到的場面混亂問題，所以玩家一定要一邊把敵人給除掉，一邊逃離敵人的包夾範圍之內，免得被一些小嘍囉給弄得動彈不得

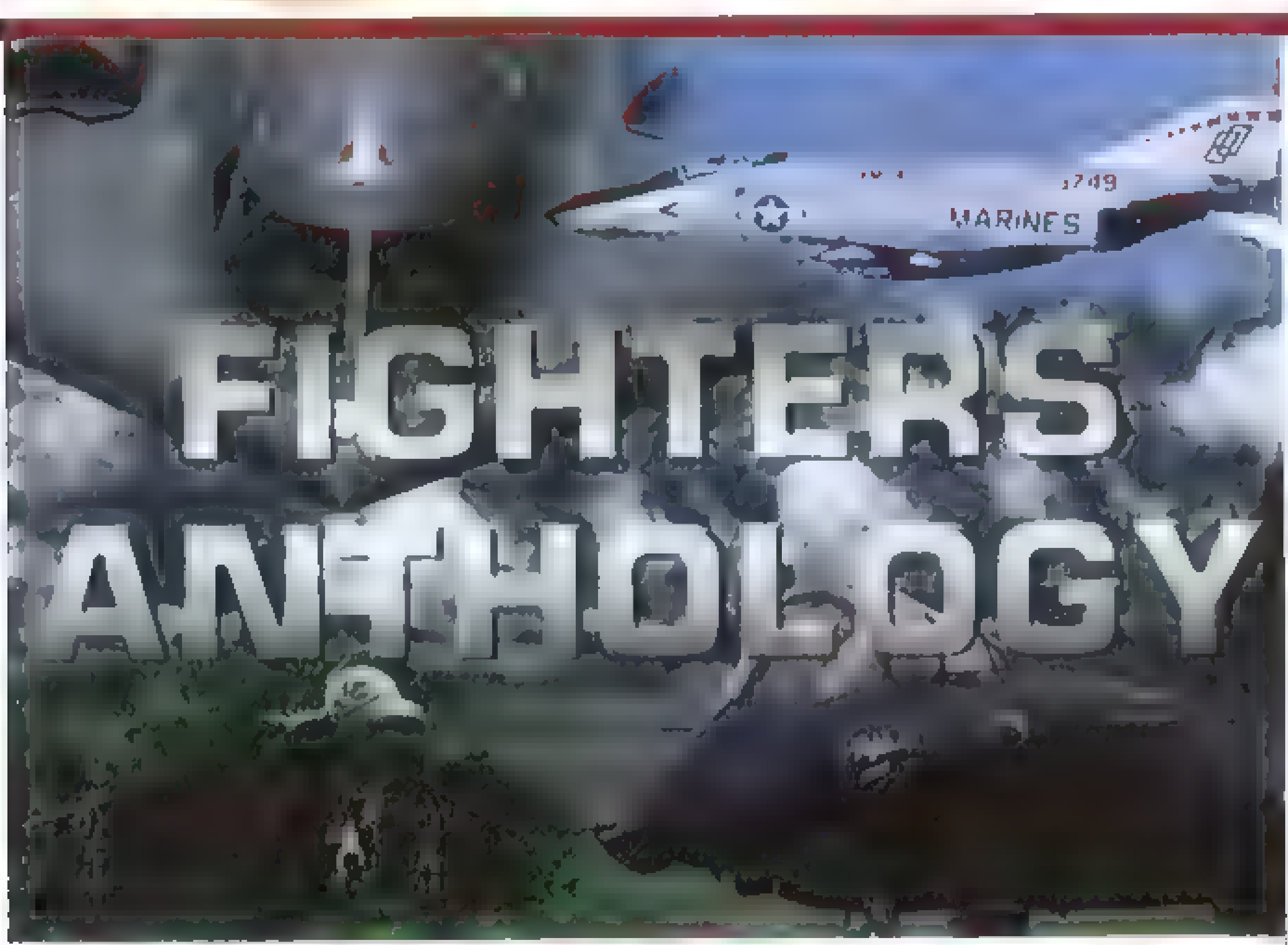
●劇　情：B-
●操　作：B-
●畫　面：B
●聲　效：B-
●耐玩度：B-
●娛樂性：B-

綜合評比：B-

本文作者：JEFFRY

鐵人47

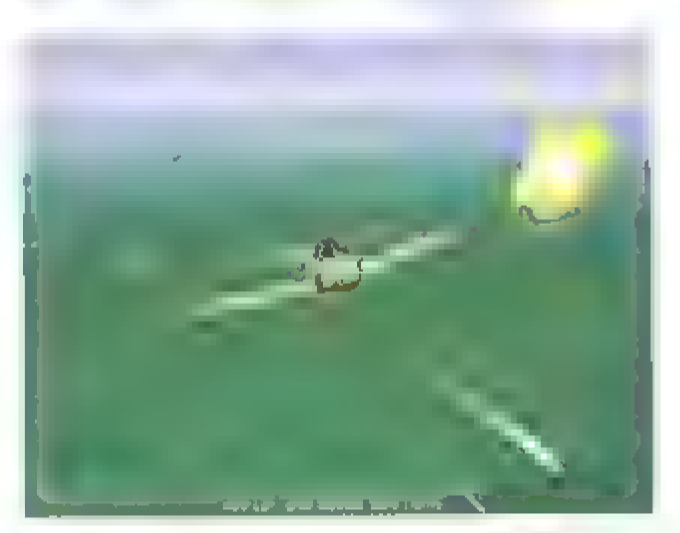
★國外發行：EA
★國內代理：美商藝電
★遊戲類型：模擬飛行
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN95相容卡
★顯示模式：SV
★操作界面：K、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：1280元
★測試配備：P-166 MMX、64MB RAM、12X SCSI CD-ROM



先進雄鷹

通常在一套新的飛行遊戲出版之前，都會有一段很長的前置作業和預告期，讓大家有所期待與盼望，可是這套《先進雄鷹》卻在一篇廣告也沒有、毫無預警狀態下突然冒了出來，就連長期蒐集國外遊戲網站和雜誌有關飛行遊戲資料、消息靈通的筆者也被嚇了一跳，哪有新飛行遊戲可以如此快速開發完成上架銷售？經深入瞭解之後，這才知道原來這是EA公司將近年來所有飛行遊戲通通裝在一起，所推出之一套物超所值的「飛行遊戲超級大補帖」。看來連美國EA公司也深受台灣補帖文化的影響，不甘示弱的想一別苗頭，而且一上陣就是滿滿兩片光碟的大容量，頗具看頭！

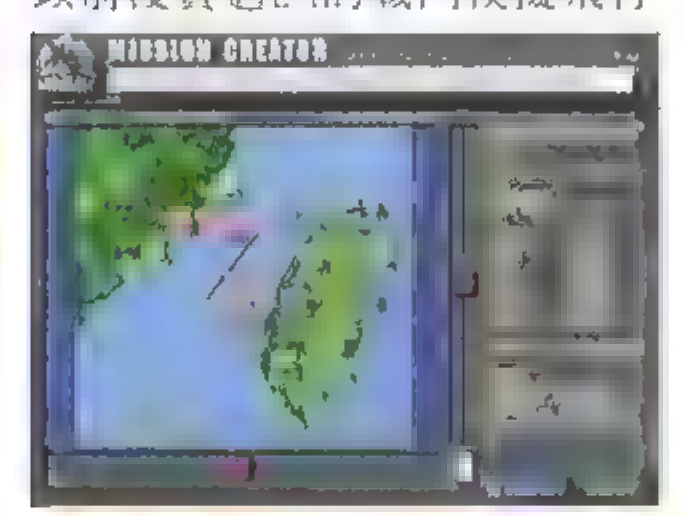
在評析這套物超所值的「飛行遊戲超級大補帖」之前，我們先來看看EA公司在這幾年來曾在眾人中締造過那些豐功偉蹟：首先是這一系列飛行遊戲之祖，於四年前發行的DOS版USNF（傲氣雄鷹或譯為美國海軍戰鬥機），至今該系列所有遊戲都沿用此引擎和介面，因此稱其為祖師爺並不為過。接下來的徒子徒孫包括USMF（傲氣雄鷹或譯為美國海軍陸戰隊戰鬥機），為USNF的資料片，



也是DOS版。之後EA公司把USNF及USMF這兩套收錄在一片光碟之中重新推出，稱為USNF GOLD（傲氣雄鷹黃金版），也是DOS版。 最後再將USNF GOLD改寫成Win95版，並加入TCP/IP連線功能，以USNF' 97（傲氣雄鷹97）的名稱重新發行。接下來的ATF（先進戰術戰鬥機，DOS版）系列也是沿用USNF的引擎和介面寫成，之後又立刻出了一片名為ATF NATO Fighters（ATF北約戰鬥機）的資料片，當然也是DOS版。再來就是將ATF及其資料片ATF NATO Fighters合在一起並改寫成Win95版，再加入TCP/IP連線功能，以ATF GOLD先進戰術戰鬥機黃金版）的名稱發行。而本文要評論的這套《先進雄鷹》，就是把上列七套遊戲（嚴格來講是ATF黃金版加上USNF' 97版）通通加在一起，

大鍋一炒，再加入一些新佐料（功能），就端上桌啦！

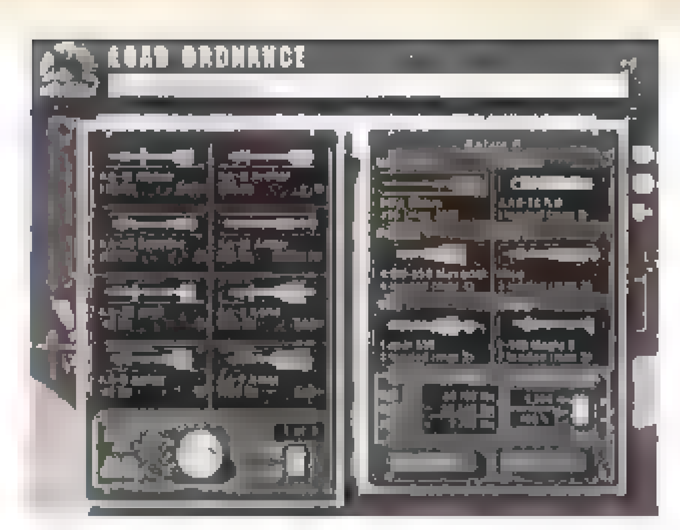
EA公司似乎很喜歡來這套：將一些遊戲及其資料片合起來、加入一些功能、改個名稱，然後再重新推出。由最近的長弓戰鬥直昇機加上韓國戰場資料片變成長弓戰鬥直昇機黃金版可以再次印證。也就是說，買EA的飛行遊戲跟買電腦一樣是愈晚買愈划算，愈早買愈倒霉（但卻也是早買早享受），而我這飛行狂就是買了EA全系列飛行遊戲的冤大頭。（嗯！下次我要等白金版出來再買，撐得愈久，賺得愈多。）不過這次我可以很肯定的說：《先進雄鷹》之後絕對不會有什麼合輯或黃金版再出來了。我想不出還有什麼東西或還有那套遊戲可以讓EA再加進去的。除非…除非EA能把長弓直昇機黃金版也加進《先進雄鷹》中，變成《先進長弓白金版》。如果他們有這本事，那我也只好認了，再加碼買進！不過可能性不高啦。所以說，以前沒買過EA的戰鬥模擬飛行



系列的朋友，趕快去買準沒錯！花一套的錢，可以買到七套的遊戲，還有什麼好猶豫的？

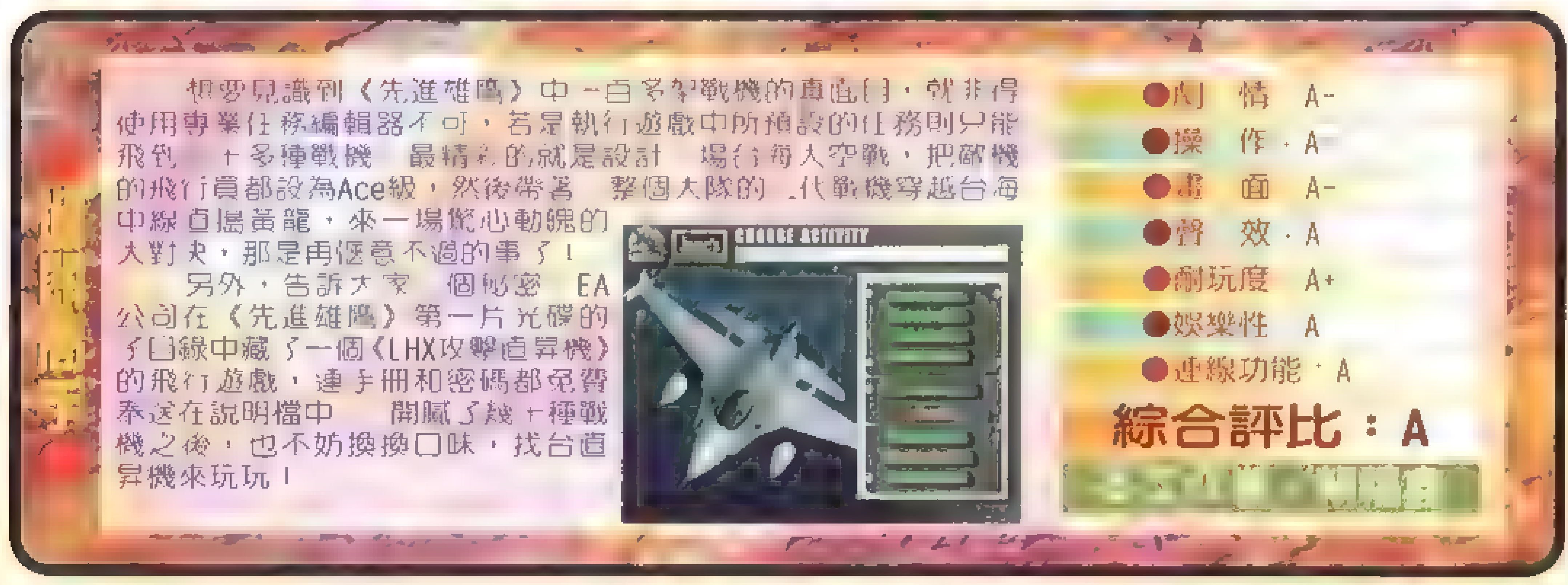
《先進雄鷹》之所以值得已經擁有前七套產品的人再次購買的最大賣點在於其專業任務編輯器所新增的多項功能。首先是飛航戰區地圖的擴大，除了原先ATF黃金版和USNF'97版所有的地圖之外，新增了九個戰區地圖，包括：台灣（這是台灣地區有史以來首度受到飛行遊戲界之重視）、南韓、巴拿馬、古巴、伊拉克、希臘、巴拿馬、福克蘭群島和波斯灣，使得遊戲的空間大為擴

增。其二是新增了三、四十種古今戰機，使得任務編輯器中可供使用的飛行器高達百種以



上，調兵遣將更加得心應手。其三是新增了不少地面單位和設施，小至單兵、坦克、橋樑，大至一整座直昇機基地甚至一整個大都市，都一應俱全，因此要重現一歷史場景可說是易如反掌。綜合上述幾項特點，這使得《先進雄鷹》擁有遊戲史上第一套可以完整重建越戰和波灣戰爭中每一場戰役的能力。這對設計遊戲任務情有獨鍾的飛行迷們更是不容錯過。而網路上更有數千個由玩家所設計的任務可供交流，因此《先進雄鷹》所擁有的天空可說是無限的寬廣。

如果硬要挑出這套遊戲有何美中不足之處的話，那就是《先進雄鷹》沒有支援3D加速卡，因此須要較高檔的配備；沒有支援動力回饋搖桿，因此少了那麼一點震撼性；也沒有支援Dolby Pro Logic環繞音效，因此少了那麼一點臨場感。不過話說回來，到底有多少玩家能同時擁有這些頂級裝備？還是我的要求太高了？您說吧！



想要見識到《先進雄鷹》中一百多架戰機的真面目，就非得使用專業任務編輯器不可，若是執行遊戲中所預設的任務則只能飛到十多種戰機。最精彩的就是設計一場百人空戰，把敵機的飛行員都設為Ace級，然後帶著一整個大隊的二代戰機穿越台海中線直搗黃龍，來一場驚心動魄的大對決，那是再愜意不過的事了！

另外，告訴大家一個秘密，EA公司在《先進雄鷹》第一片光碟的子目錄中藏了一個《LHX攻擊直昇機》的飛行遊戲，連手冊和密碼都免費奉送在說明檔中，開膩了幾十種戰機之後，也不妨換換口味，找台直昇機來玩玩！

●劇情 A-
●操作 A
●畫面 A-
●音效 A
●耐玩度 A+
●娛樂性 A
●連線功能 A

綜合評比：A

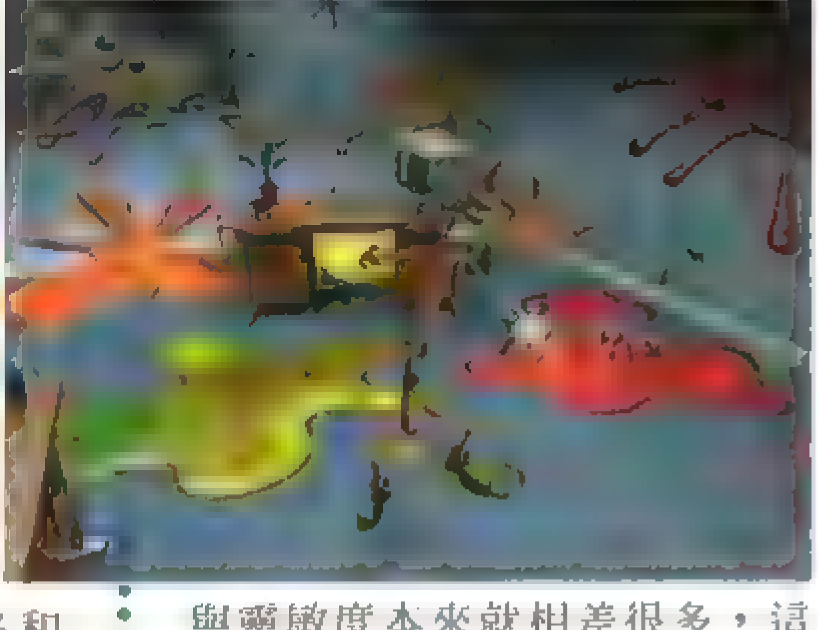
★國外發行：OCEAN
★國內代理：英特衛
★遊戲類型：冒險
★發行版本：光碟版
★使用平台：DOS/WIN95
★適用機型：486DX2-66
★　記憶體：8MB
★支援音效：S
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：980元
★測試配備：P-100、16MB RAM、4X CD-ROM、SB16

在現實生活之中，如果每天所接觸的都是爾虞我詐的人事物，那麼，日復一日的疲憊將會令人身心俱疲。

『痞子英雄』這套遊戲的製作小組，即是本著『以遊戲來製造趣味幽默，緩和生活壓力緊張』的宗旨來架構出整個遊戲。本遊戲一開始的開場動畫即是創意十足，很精簡且有力的向玩家表達了主角搞笑的性格，其實也提示玩家本遊戲的風格所在，和解謎題時所必須採取的思考模式與方向。

畫面方面採用高解析度256色，人物的造型都是用黏土揉捏出來的，好幾個其實都是採用大概60年代美國舊卡通的知名人物，看起來頗感覺溫馨熟悉。主角的造型更是令人噴飯。在人物動畫方面，製作小組相當用心，不論是劇中人說話、走路、打架…，諸般動作都相當細緻流暢，完全不會讓玩家感覺到是用模型所數位化的結果。在靜態畫面的部份，手繪的風格和『宇宙傳奇六代』這套遊戲頗有神似之處，而卻有過之而無不及，沒有『幻想空間』系列刺眼的豔麗，也沒有『黑暗之蝕』的黯淡詭異，用很精細的明暗適度的展現出獨有的風味。本遊戲的動畫和特寫畫面相當的多，玩家如果是個重視動畫效果和畫面的人，本遊戲絕對不會讓您失望的。尤其在其中一幕主角進入某個倉庫中痛扁許多壞蛋的動畫，非常的精彩，作者巧妙的運用第一人稱視角，模仿風靡一時的『毀滅戰士』遊戲之介面，以誇張的手法表現出驚人的特效，很值得一看。

在控制介面方面，則是本遊戲最讓筆者不滿意的地方。雖然是用滑鼠控制，但是設計不佳，在切換各種主角動作的時候，竟然不能用滑鼠迅速而方便的選擇，而是出現一幅主角的正面圖，要玩家『用滑鼠模擬鍵盤的左右按鍵』，移動到相關部位，才能執行動作。鍵盤和滑鼠在移動時的靈巧性



與靈敏度本來就相差很多，這樣的方式很明顯的表現出在這部份程式設計時的偷懶之處。因為有操作過的玩家就會知道，有時候用滑鼠移半天，根本不容易移到需要執行的動作，筆者在玩遊戲時，主角動作的選擇是直接按取鍵盤熱鍵，這樣會比較快速。另外，地圖的地點選擇同樣的是用這種模式，不過由於不是很常選擇傳送地點，這方面的不便就

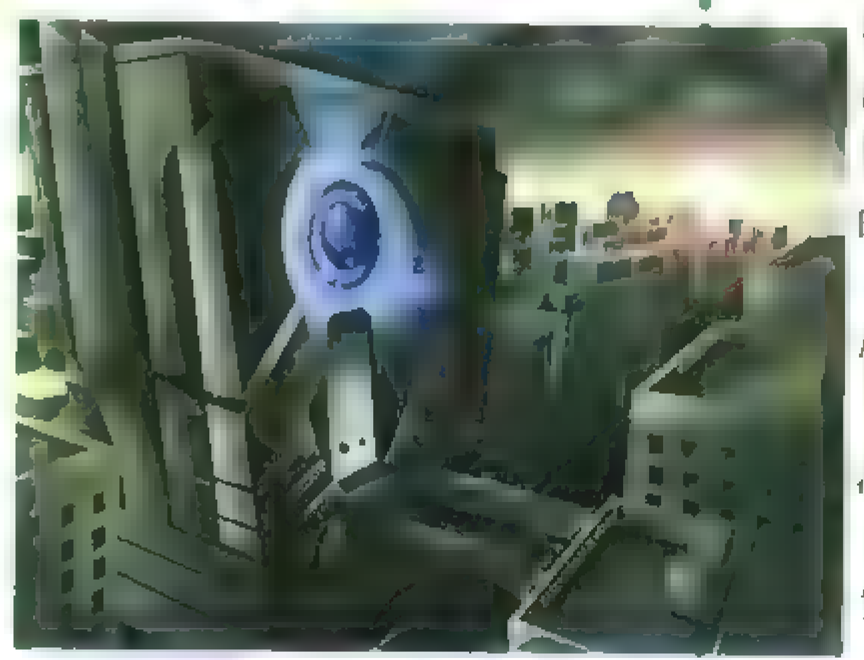
比較無所謂了。

在音樂和音效方面，比較特殊的是有一個『旁白』常常會出現，說些諷刺主角的話，相當富有趣味。主角的語音是央請美國一位知名藝人來配置的，一聽就令人覺得很爆笑。由於現今錄音技術的進步，動畫製作技術也突飛猛進，音效語音和人物的面部表情，舉止動作都配合得恰如其份，彷彿在觀看一部製作精良的卡通片一般，娛樂效果十足。

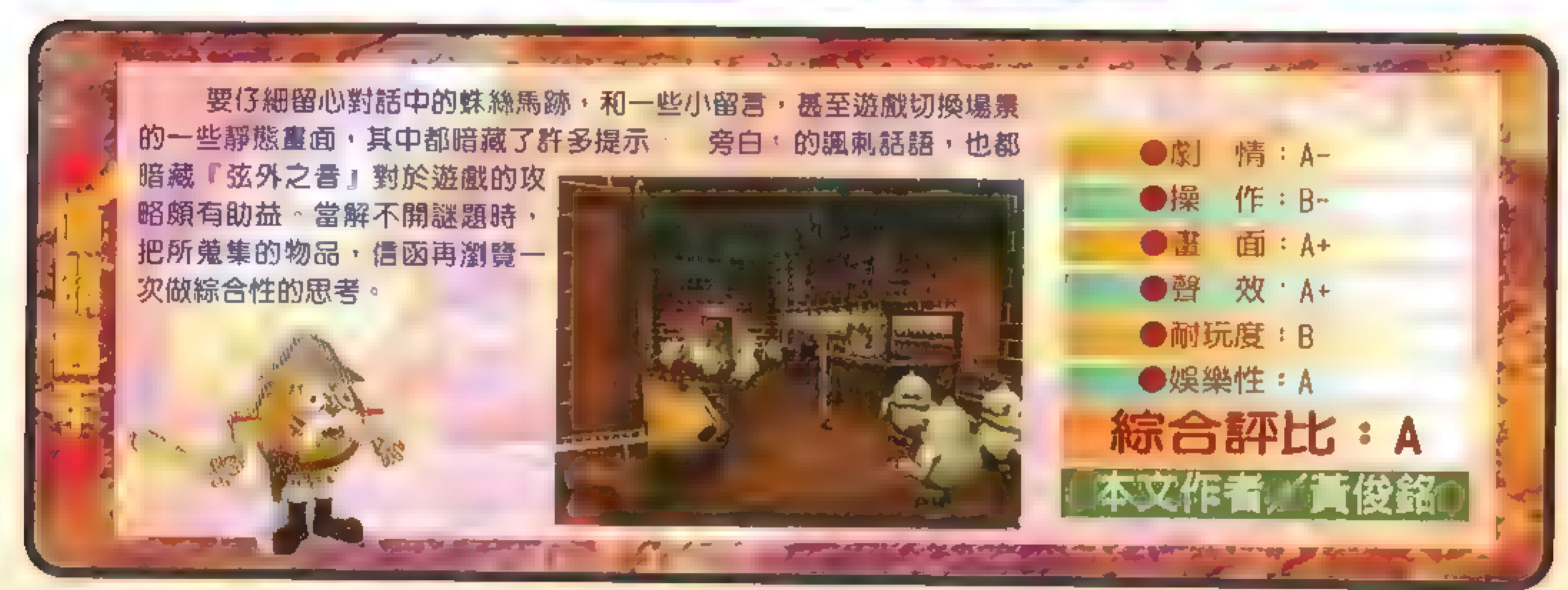
在最重要的遊戲性部份，大致上和其他冒險遊戲差不多，就是『談話、撿取、使用』三部曲，不過加入了『頑皮小精靈』的笑果要素，主角做錯事情時，並不只是都出一些諷刺的話來打擊玩家信心而已，而是精心設計了一些很讓玩家會心一笑的誇張動畫。另方面，本遊戲亦不可免俗的設計了多軌化的劇情進展模組，同樣的情境下，並不是只能有單一的應對方式，或是單一的解決方法，只要您想得到，異想天開的天馬行空點子常常竟然能夠意外地解決眼前難題。

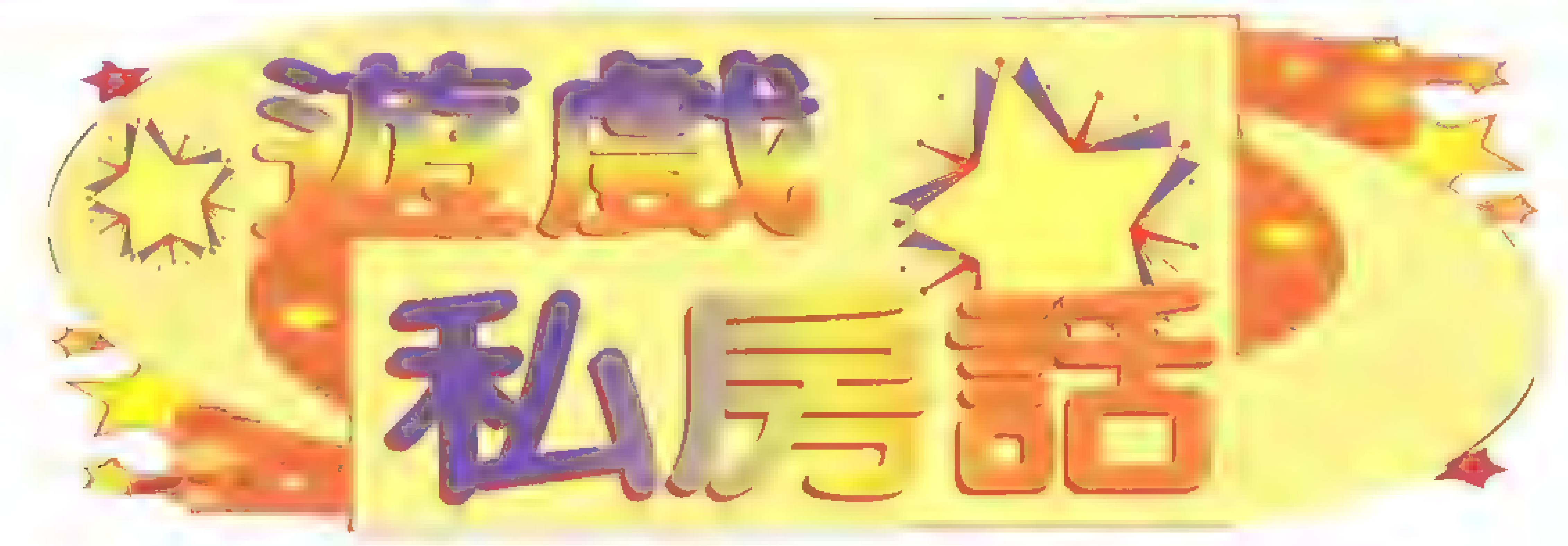
遊戲的難易程度並不是很高，在各地點間往返奔波的情人設計也沒有出現，通常在這個場景撿到的東西，不是在這個畫面就是在下一個畫面使用，和『頑皮小精靈』的解謎方式也有點類似。劇情的進展十分明快，提示也夠，算是不難破關的一套冒險遊戲。沒有十全十美的遊戲，在遊戲性方面，本遊戲依然存在有令人頭痛的部份。在遊戲接近尾聲時，本遊戲的主角被迫進入下水道之中，這時候遊戲執行另一個外部程式，畫面切換成『毀滅戰士』一般的三度空間動作場景，這個『意外的插曲』並不令人喜愛，第一是畫面相當粗糙，第二是地圖太大，第三是不能存檔。筆者被迫一口氣走遍所有地圖，因為畫面的快速旋轉頭都暈旋不已，原來的愉快心情被破壞無遺。這段額外加入的小動作場景，除了拖延玩家的遊戲時間之外，實在不具有任何意義，而且由於設計不良，在切換的過程和QEMM記憶體管理程式相衝突（或許也會造成WINDOWS 95的當機），沒有事先存檔的下場是慘不忍睹的。

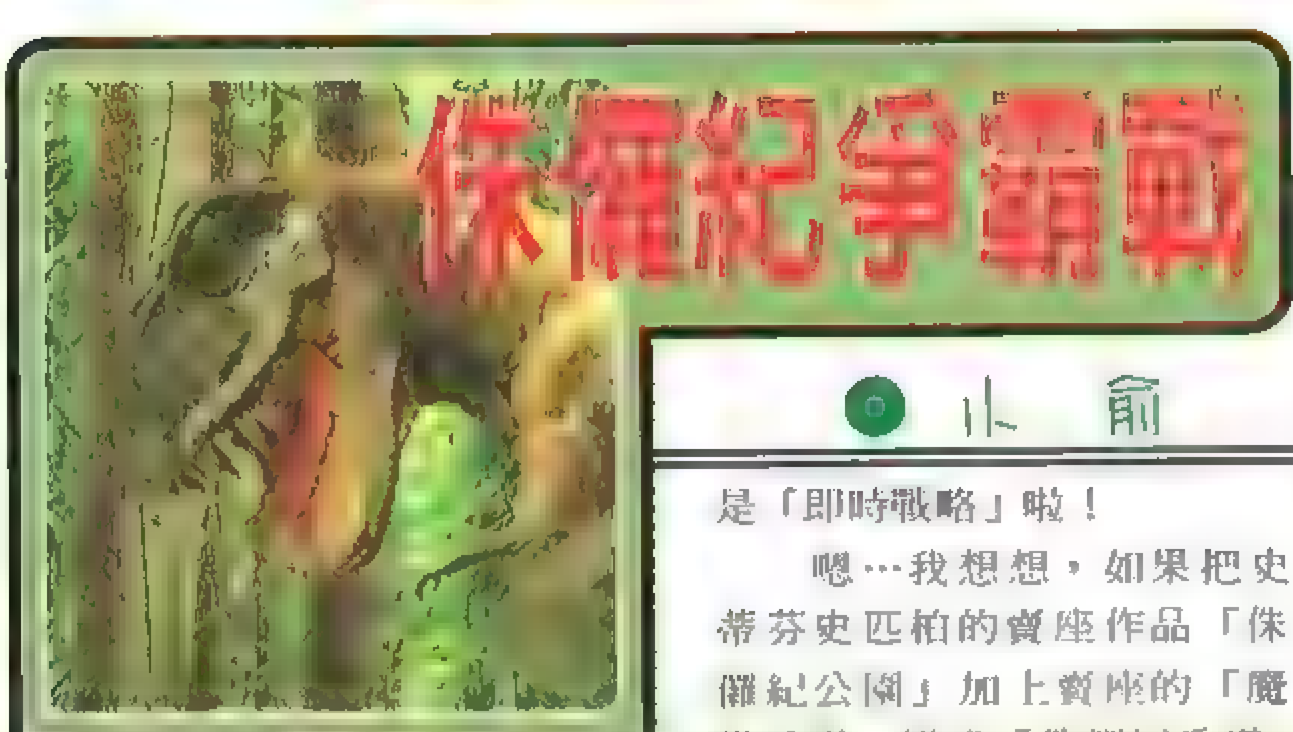
本遊戲的程式設計上有一些小小的BUGS，在某些時候，遊戲會莫名其妙的當機，滑鼠依然可以動來動去，但是整個遊戲已經當掉。在某些時候，畫面座標的處理則出現問題，主角無法和某些人物對話或是使用物品，這時候，取回存檔再玩一次都可以順利解決。



綜合言之，本遊戲的畫面相當優異，原始構想頗具創意，主角和串場人物的造型更是一絕，配合爆笑的劇情與謎題，足以成為一個新典型的冒險遊戲。如果，能夠去掉最後那個大而不當的動作場景，解決一些程式設計上的疏忽之處，本遊戲絕不會讓您失望的。







小俞

每一次哪一家軟體公司的某種遊戲一旦在市場上大獲成功，你就會發現其他軟體公司就會幫那個遊戲找一些表兄弟，比如說「毀滅戰士」一成功就有一堆什麼稀哩嘩啦的「××戰士」、「毀滅××」等出現。搞得大家頭昏眼花，要是一個比一個好就算了，很不幸這些表兄弟通常少有比原來那一個優秀的，反倒是直系血親「毀滅戰士II」比他的哥哥更加突出。在過去一兩年來魔獸爭霸系列及終極動員令系列這些即時戰略遊戲類型的成功，也引起了一大堆遊戲公司趕搭這個「即時」列車，於是又見到什麼人類打外星人、外星人打外星人、××機器陣營對抗○○機械陣營、野蠻人打現代人、在野黨打國民黨（啊啊…筆誤筆誤）等，反正一批生物或機器只要能打成一團，就算是「即時戰略」啦！

嗯…我想想，如果把史蒂芬史匹柏的賣座作品「侏儸紀公園」加上賣座的「魔獸爭霸」變成「侏儸紀爭霸」豈不妙哉，那不就變成超級賣座的GAME。的確，在侏儸紀爭霸中有一些不錯的創意，不過同時也多了一些令人有綁手綁腳感覺的功能，整體表現上並沒有比魔獸爭霸好。先提一下較不同的部分好了，首先是取消固定性兵種的限制，而改用攜帶裝備來轉換各種屬性。比如說當身上裝備盾牌時便可以提升防禦力，換上了弓箭或回力棒便可以進行遠方的攻擊。換句話說是，除了恐龍之外，只要是人類都可以身兼戰士、弓箭手、騎士等職業順便還兼農人。怎麼說呢？在「侏儸紀爭霸戰」中唯一的資源就是糧食，而這糧食不需要靠開採而是利用攻擊動物來獲得，將死去動物剩下來的肉變成糧食，然後由打手將糧食收集起來再送到穀倉中。

問題來了！基本上所有的生物都是「魔獸爭霸」中的「農夫」，要去打敗敵人收集糧食，然後再將糧食送回穀倉。而且糧食一定要在穀倉中才能被拿來作生產使用，而被戰士帶在身上的糧食是不會被運用到的。於是你會看到一個狀況，後方的資源已經用盡而無法增加生產，而攻擊部隊身上卻充滿了糧食資源無法運用。這時你有兩個選擇，一、放棄作戰回去將糧食搬回穀倉去，二、將此區戰鬥打到完為止，但是你必須面臨沒有後勤支援的風險，造成部隊無法持久的進行大規模混戰。

另外，在生產建築物的部分也很奇妙，首先你必須從「聖殿」生產一名建築工人（每蓋一棟建築物，就要有一名建築工人），然後他們會帶著你要建造建築物的裝備，接著你讓建築工人走到定點才可以按下建築鈕。因為當你按下建築鈕時，建築工人便會在目前所在的地點開始蓋房子。和我們平時玩「魔獸爭霸」類型不同，操作起來有點不順手，常常習慣性的點下建築鍵在指向某地點，結果當然是工人原地就蓋起房子了。然後房子蓋完了，建築工人也不見了，難不成變成了建築物的一部份!?

有一點非常重要就是，「侏儸紀爭霸戰」的人工智慧

實在是有點糟糕，換句話說就是有點笨啦！也許是配合原始人及恐龍的智商不太夠的關係，在指揮部隊時，各單位並不會很聰明的自己走向你所指定的目的地，通常會有一半的部隊卡在路上動彈不得，這要碰上大規模的戰役光顧作戰都沒時間了，哪有時間去一個個將戰士帶到目的地。幸好對方也一樣笨，要不然根本玩不下去。在「侏儸紀爭霸中」的人類及生物生命力都十分旺盛，每次所受的傷過了一段時間之後就會自動回復而且速度極快。當戰士的生命力快完時只要躲到旁邊休息一下，就馬上可以加入戰場了。

要謹記得一點是原始人及恐龍的智慧都不太高，記得要對他們多一點關心，免得因為他們找不到路回家。另外，還要常常看看每一位戰士或恐龍身上的糧食殘量，累積到一個程度記得要拿回穀倉去放，以免造成生產停頓的情況發生。另外要注意的是建築物件建造和一般我們的習慣不同，要先走到目的地才可以按下建造鈕，而不是先按下建造鈕再指向指定目的地。

整體來說，在「侏儸紀爭霸戰」所提供的兵種並不太多，而各兵種之間的能力重疊性也太高了，導致作戰策略上沒有什麼可以變化。而各類的建築物除了穀倉用來儲存糧食之外、兵工廠生產裝備。其他八種的建築物都只是用來生產作戰單位如法師、戰士、恐龍等，連基本的防禦建築物或輔助性建築物都沒有。而在侏儸紀島上總共有八個不同的種族，種族之間也只有聖殿及兵工廠外型不同而已。除戰士與恐龍之外，還有精靈、術士、巫師、遊俠四種職業可以施用魔法。這十六種魔法大致上也不出於攻擊系、回復系與輔助系三大類，運用的方法也不出一般我們作戰應用的模式。

以畫面及音效來說只能說是普通，畫面的水準跟魔獸爭霸一代差不多，和魔獸爭霸二比較起來就是那麼不精緻。音樂及音效也是普普通通，沒有值得提起的地方，都是一些野獸的叫聲及喀喀喀的攻擊聲。對於「侏儸紀爭霸戰」我只能這樣說，雖然想要在「魔獸爭霸」的陰影下力求革新，可惜對玩者所帶來的不便大於遊戲提供的點子。另外兵種過少也是一個問題，使得作戰的謀略變化度大幅降低。還有希望製作公司能出一個更新程式，來改改這些原始人的智慧。

神鵰俠侶

●丁丁

在十月初，家裡終於裝了第一台電腦，我迅速的衝向電腦超市買了103期的軟世，就在那期中發現了令我神魂顛倒的"神鵰俠侶"，看完大略的劇情介紹及完全攻略後，我迫不及待的又奔去買神鵰俠侶，在價格方面來說，我覺得並不算太貴，因為市面上有許多價格高，卻又不好玩的遊戲，打開遊戲後發現除了遊戲外，還附贈了滑鼠墊、信紙及海報，實在是太棒了。

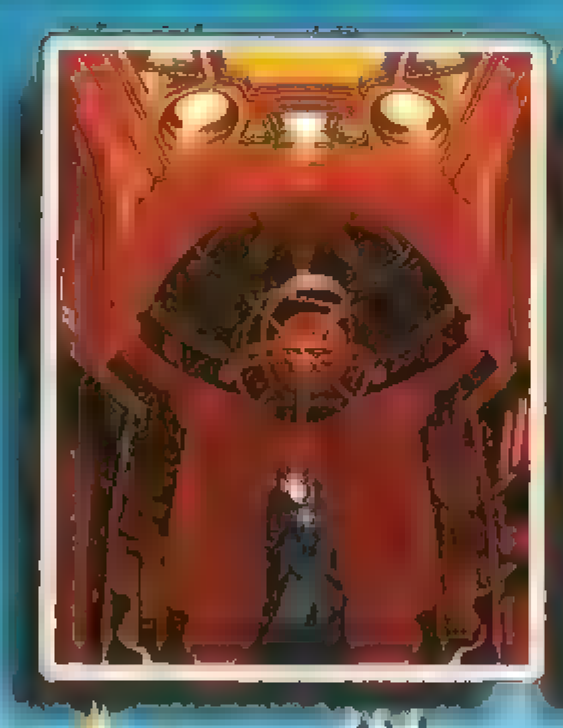
起動遊戲後一切都還順利，可是，到楊過晚上去找歐陽鋒時，就出現了令我頭大的問題，那就是遊戲自動跳出來了，害我只好邊玩邊儲存，可是在多次的取進度後，又出現了音效完全消失和速度超慢的問題，不過好佳在，這樣的情況只出現過一次。

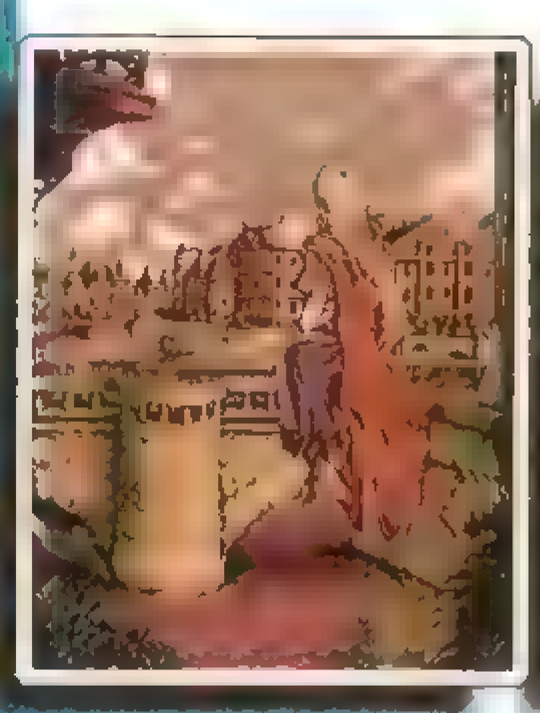
前半部的遊戲靠雜誌的攻略，平安的過了活死人墓，到了後半部，因為雜誌尚未出刊，所以本人是靠著金庸先生的小說，才迅速破關的，但破關後晴天霹靂的事又發生了，原來這只是第一部，現在我終於明白，為什麼在非常期待排行榜中，神鵰俠侶會榜上有名，如今我也和那些人一樣，期待著第二部的快速到來啊！

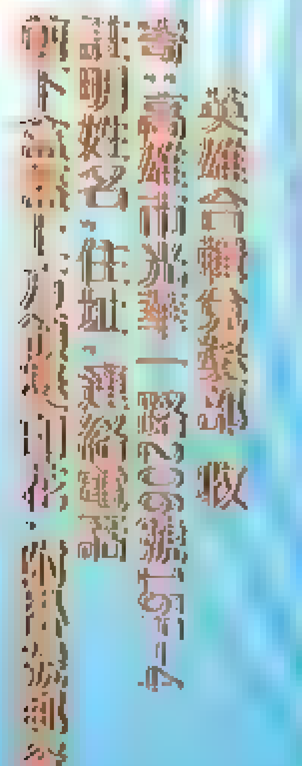
在此順便小小糾正105期的"小子"，你說劇情縮水得厲害，我是可以接受啦！可是，你說楊過捨命救郭襄的這段被刪掉，我就不得不替智冠說話，老兄！郭襄那時還沒出生吧！你要他去救誰啊！看來你得再把原著拿來練練了。

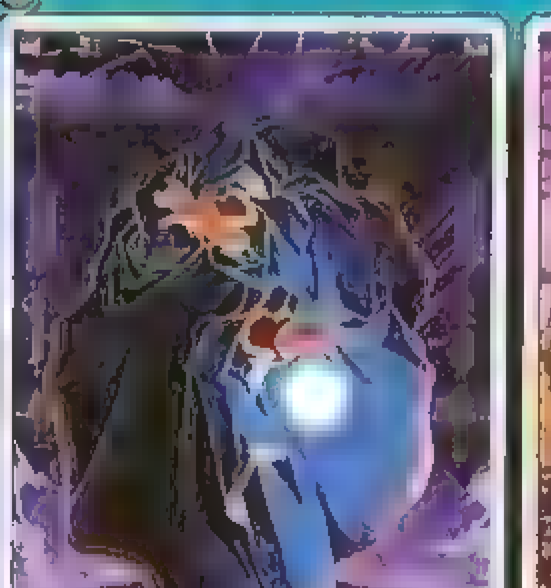
最後，向所有尚未玩過的金庸迷、非金庸迷強力推薦，想玩好玩的角色扮演遊戲，選它就沒錯啦！對了！對了！差點忘掉，我給神鵰俠侶的分數是85分，等第二部問世後，滿分就離你不遠囉！

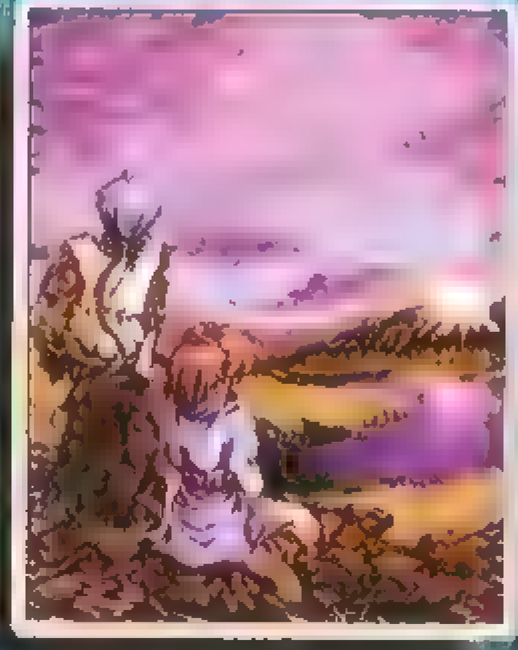
WE DON'T NEED ANOTHER HERO
四套精彩的RPG，
新英雄傳說
THE LEGEND OF HEROES I.IV
英雄傳說I 屠龍戰記 白髮魔女 朱紅血

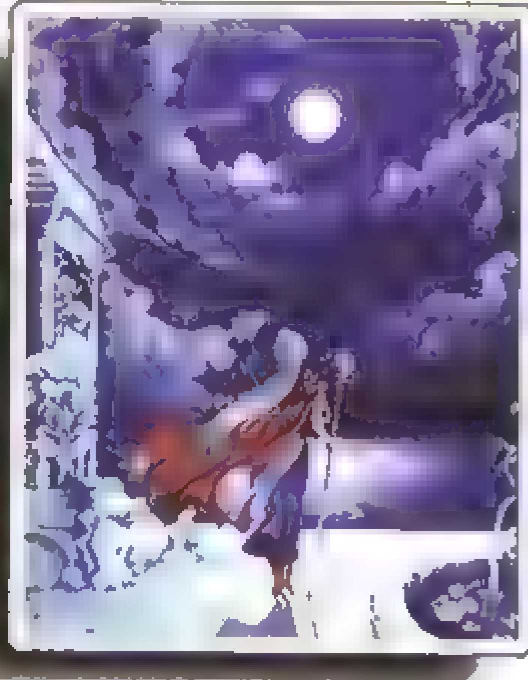


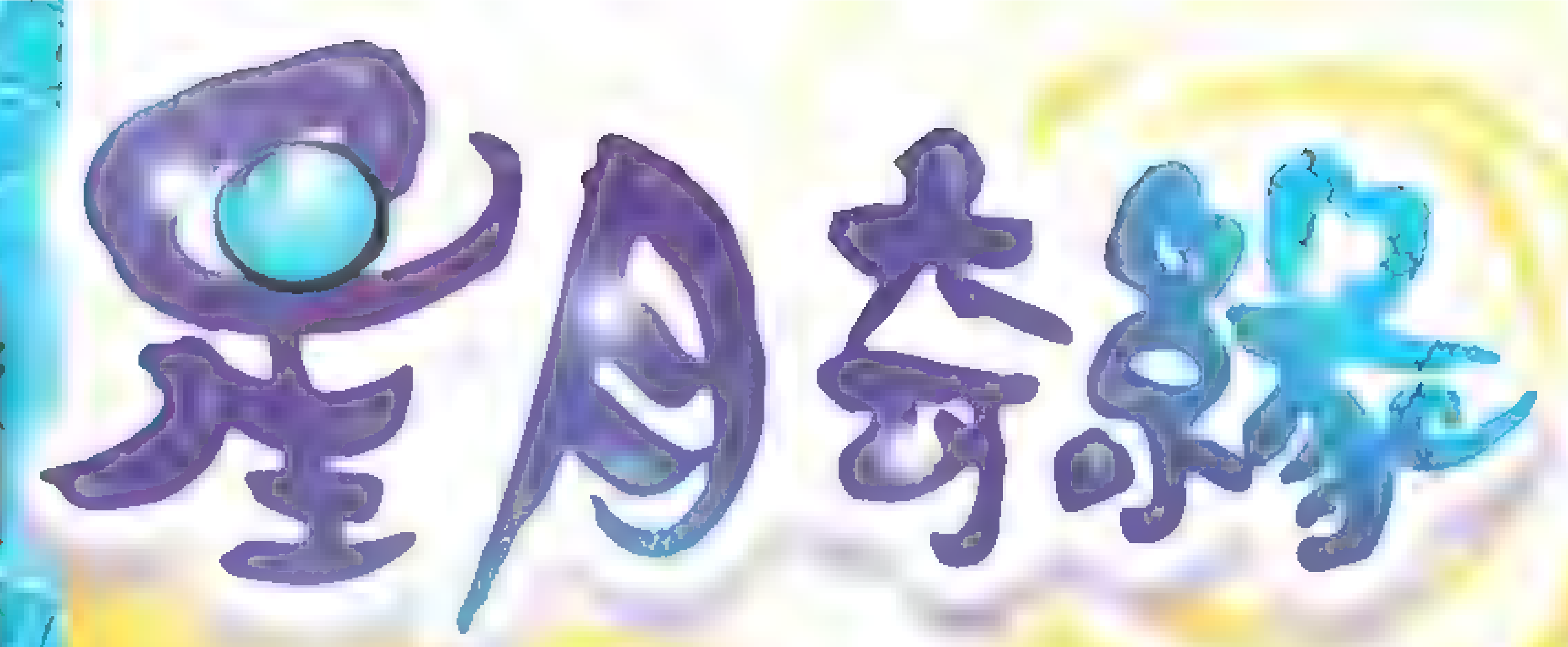






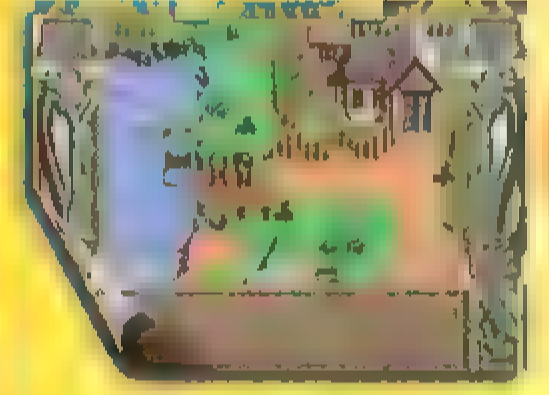


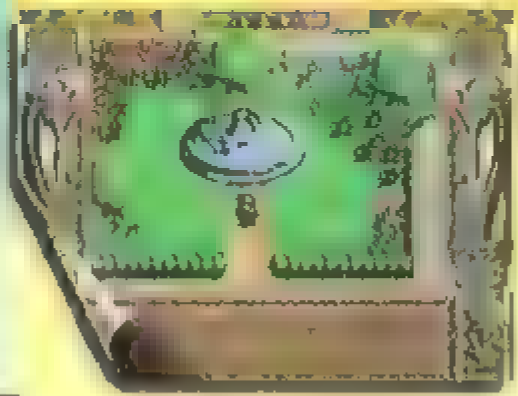


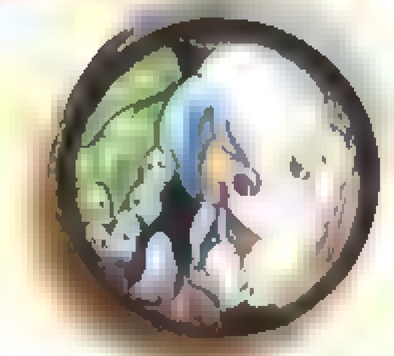


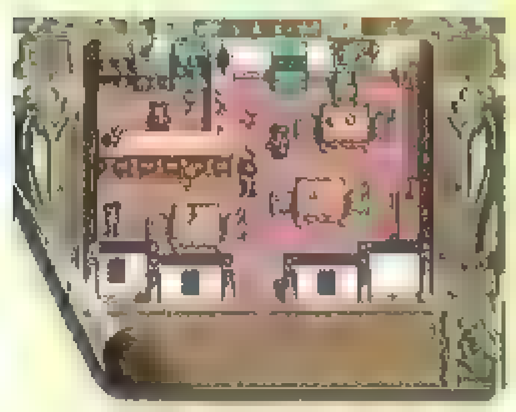
緣起　一個曾經由神統治並與人獸和平相處的世界，它的名字就叫作「塔斯拉瓦」。
但是不知是受到人們私慾的影響還是神內心邪念所引起，表面的和平似乎無法再維持了。神的內部分裂發生鬥爭，雖然邪不勝正，但是神決定遺棄這個世界，只留下「塔斯拉瓦」的人們對神的信仰及畏懼，但是權利慾望的追逐，還是繼續的再發生‥

故事　主角雷恩與妹妹露希亞兩人相依為命的過了十年，但他心中永遠忘不了那段往事
十年前的那天全家人到森林中野餐，回程中遭遇到傳說中的神獸「萊爾特斯」的攻擊，父親不幸喪生，母親卻在第二天早上不告而別，妹妹也從那天起染上怪病，並且日益嚴重
最近，占卜師告訴雷恩，只有取得神獸的血才能救露希亞的病
一場未知的旅程就此展開，另一方面，黑暗的深處彷彿有著不為人知的陰謀在進行著，似乎意味著一場時空浩劫即將來臨。
人們的私慾又將再度染指「塔斯拉瓦」這個渴望和平的世界







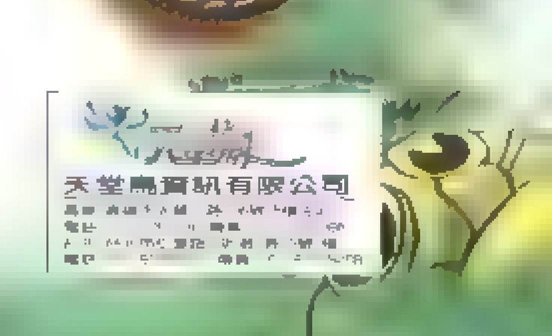


詳細雕塑人物個性、場景規畫細緻動人

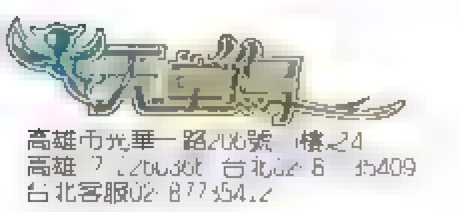
遊戲摒除RPG 貫有的故事形式　故事大，卻非常空洞。因此，星月奇緣遊戲中的對話以強調人物的個性為主，捨棄枯燥之味又冗長的對話，再配上色彩鮮豔的NPC及地圖場景，整個遊戲數值設定簡純，使玩家很輕鬆的融入遊戲中。

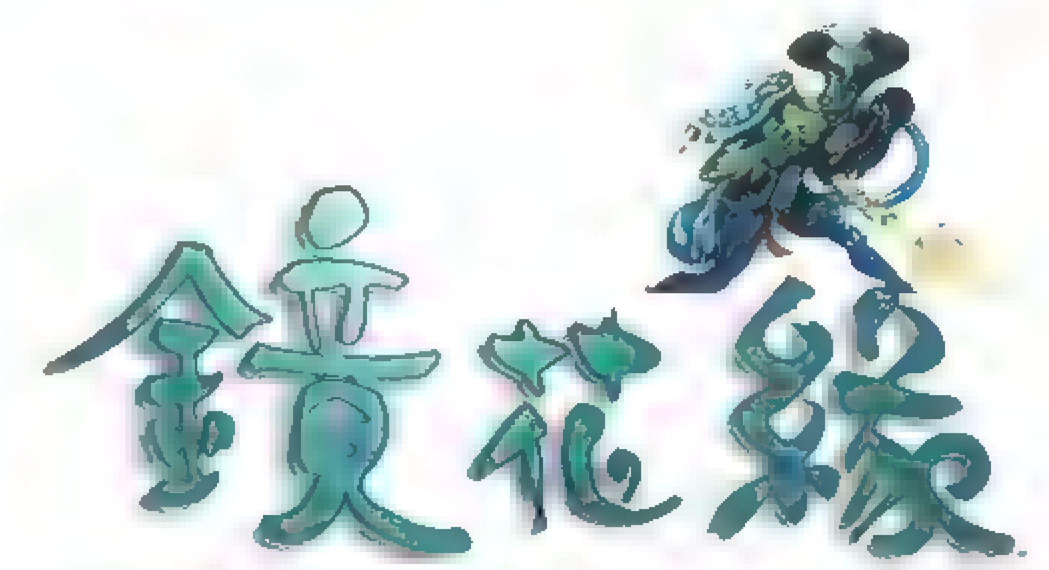
音樂採CD音軌、隨時享受動人音樂

本遊戲在音樂方面採用CD音軌錄製，讓玩家不用購買音源器，就可欣賞動人的音樂。也可以在玩累了遊戲之餘，聆聽動人的音樂，讓玩家有如身歷其境。



熱鬧滾滾
全方位挑戰您的IQ！
四國誌
WIN95中文版即時戰略遊戲
四國誌擁有一個非常特殊的世界，這套遊戲所涵蓋的層面極廣，不論是初學者，或是個中高手，皆有其發揮的空間，現在，就讓我們帶你進入這個獨特的遊戲世界吧！
簡單容易上手的即時戰略遊戲，一共有四個國家互相對抗戰爭，在規定的時間內，將其它三國的領導人全部消滅掉，獲勝之後就可進入下一個新的戰場。
最Q的win95中文版即時戰略遊戲
天堂鳥資訊有限公司





鏡花緣
The Paradise Birds Of
GIN HWA YUAN

unalis 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL：台北 704-2792 台中 (04)325-7900 高雄 (07)336-9837 代理發行
星海爭霸
一場撼動星海的衝突...即將爆發...
你的目標不是征服...而是殲滅！
魔獸爭霸II，暗黑破壞神設計小組年度傲視全球之作！
等待...是值得的...
3個各具特長的種族，更多樣的戰術組合待你發揮
3種截然不同的戰場：艦隊衝突、地表攻擊、基地保衛戰讓你血脈賁張
3段獨立的戰役主軸，在30個任務中見證宇宙間最悲壯的
免費的Battle.net網路連線，匯集全球菁英一較高下
附贈的戰役及地圖編輯器創造個人化的戰爭藝術
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
STARCRAFT
7-ELEVEN 全省均售
StarCraft is a trademark and Blizzard is a registered trademark of Davidson & Associates, Inc.
All rights reserved. © 1997 Blizzard Entertainment

2/5～2/8台北育樂多媒體展
松崗攤位A0434～A0440
來就送你好吃的阿[illegible]！
現場另有各種特賣活動！

春節期間
熱烈上市

骨董級

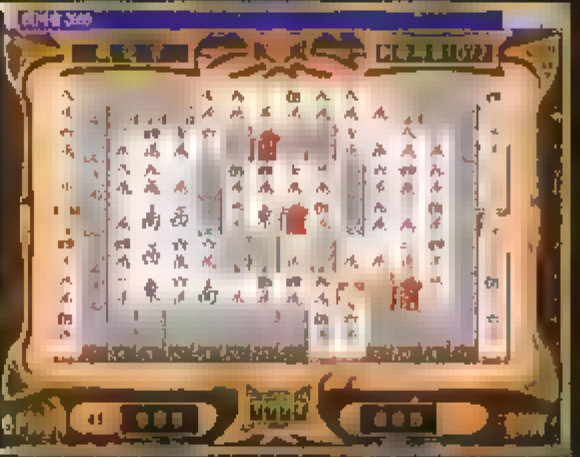
遊戲特色

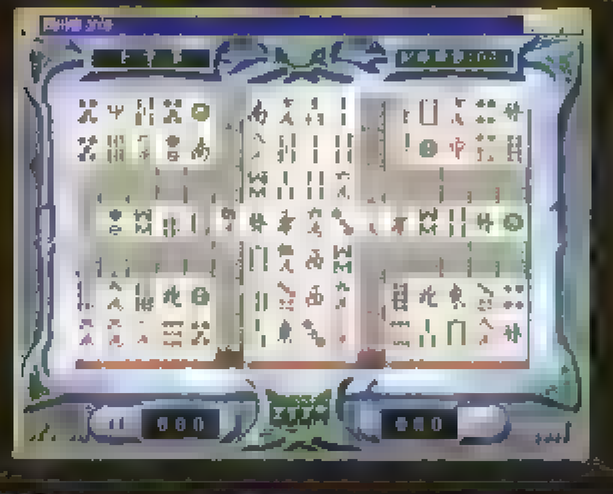
由製作小組精心爲您設計的64個關卡，關關千變萬化，高深莫測
提供您單人過關、雙人過關、玩家對戰、玩家VS電腦等多種遊戲模式
簡易的操作界面，讓您上手容易
精雕細琢的畫面，讓您賞心悅目
體貼的操控設定，鍵盤、滑鼠隨你挑

遊戲全新出擊 神秘的關卡向您挑戰！

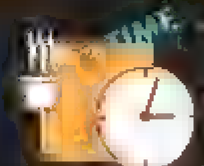
打起你的精神，激發你的潛能，因爲一場與智慧及速度的戰爭即將展開

SI CHUAN SHENG 2000





T-TIME



光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

青少棒揚威記

衝向全國總冠軍

您將成為這支鄉下球隊的總教練，
球員選訓、比賽安排、戰術指導、經費籌措，
都由您一手包辦，您是否能帶領這群國中生，
打入一年後的全國青少棒總決賽？

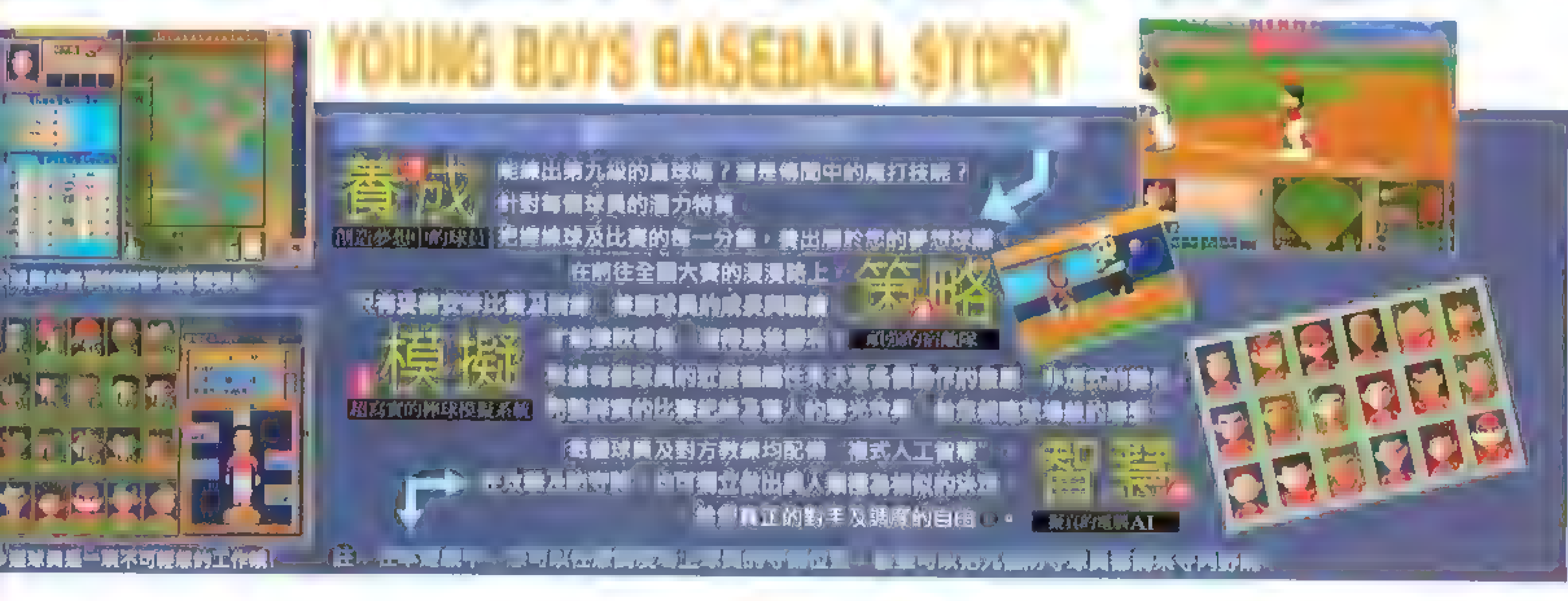
光譜資訊 DPTe 最新技術

DPTe(Digital Perspective Tachy-engine)

透過數位化透視加速引擎來做整體的圖形處理與運算，
架構出全方位立體即動視角，表現出絕佳的流暢度與真實感。

780元

打造一個棒球冠軍的夢！



THE MILLIONAIRE 2 OF 3 KINGDOMS II
富甲天下
光譜年度鉅作
歡慶新年
賀歲發行
■更多更有趣的特殊場所，更多更爆笑的突發事件！
超級爆笑的三國大富翁遊戲
笑看三國亂世風雲 決勝天下英雄人物
劉備、曹操、孫權與董卓，究竟誰才是三國之霸？！

1998 光譜年度超級巨作
歡慶新年熱情上市

…益智遊戲，老少咸…

■可單人過關，或四人同玩，享受刺激無比的競爭樂趣！

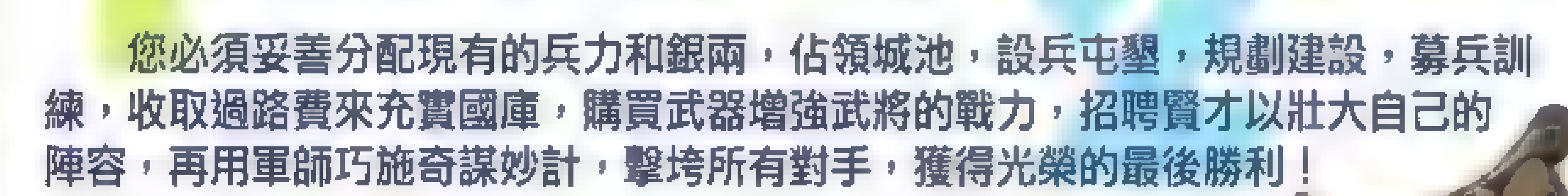
■用兵設謀、擴張領土，統一天下大業盡在您的掌握！

■數十種詭異妙計，徹底發揮您的聰明才智！

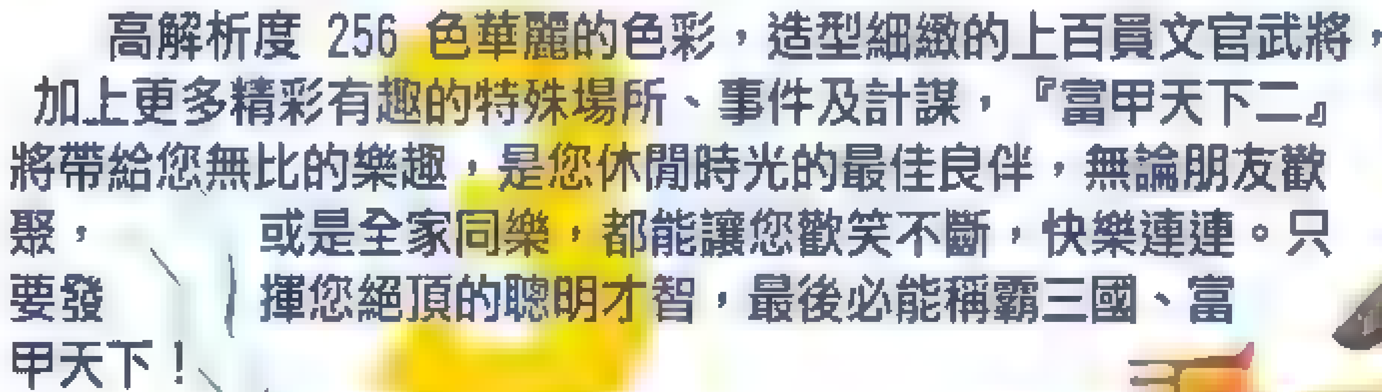
■三國霸主再度歡樂出擊，全新 3 D 立體造型堂堂登場！

■攻城掠地、據地屯墾，考驗您的經營謀略！

三國時代，黃巾之亂、群雄割據，天下擾攘，正是英雄風雲際會之時！您便是三國時代的君主，在這個亂世中，率領心愛的部將，攻城掠地，擴張勢力，與其他對手展開一場鬥智又鬥力的趣味爭霸！



您必須妥善分配現有的兵力和銀兩，佔領城池，設兵屯墾，規劃建設，募兵訓練，收取過路費來充實國庫，購買武器增強武將的戰力，招聘賢才以壯大自己的陣容，再用軍師巧施奇謀妙計，擊垮所有對手，獲得光榮的最後勝利！



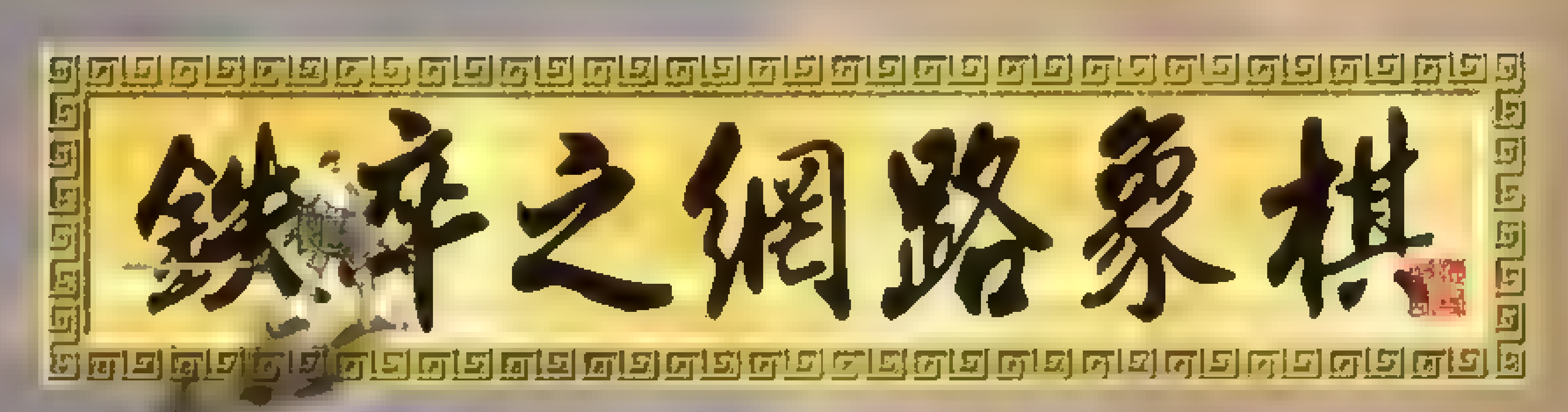
高解析度 256 色華麗的色彩，造型細緻的上百員文官武將，加上更多精彩有趣的特殊場所、事件及計謀，『富甲天下二』將帶給您無比的樂趣，是您休閒時光的最佳良伴，無論朋友歡聚，或是全家同樂，都能讓您歡笑不斷，快樂連連。只要發揮您絕頂的聰明才智，最後必能稱霸三國、富甲天下！

T-TIME TECH&ART
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
TEL 02.2395 7200 FAX (02)2395 720

7-ELEVEN

薛家將
集神話於一身的戰略遊戲
創新的視覺效果
機靈古怪的人物
加重劇情・加倍特
人物造形可愛・個性鮮
互動式的招兵
實感的城池・簡易的操作
多重買賣・省時省事
熱賣中
旭光資訊股份有限公司
新店市明德路54號1樓
TEL:(02)9142497 FAX:(02)9142505

姜子牙傳奇
最繽紛的神話式角色扮演遊戲
帶隊、升級、轉職、回合制加即時一應具全
迷宮、陣法、機關、呼喚奇獸一併出籠
燃燈道
比
南極
開發製作
光資訊股份有限公司
店市明德路54號一樓
el:(02)29142497 Fax:(02)29142505



INTERNET 連線對戰

藉由無遠弗屆的網際網路，和來自世界各地的友人較量棋技，鍛鍊自身的棋力，研究更精闢的象棋理論，達到以棋會友的目的。

從今以後，您上網的選擇，又多一個！

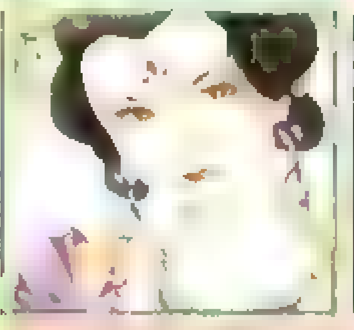
- 體貼方便的悔棋功能
- 3D光影處理的棋盤界面
- 活潑精緻的棋兵吃子動畫
- 高品質的CD音軌配樂
- 暢所欲言的及時線上交談

研究開發

捷友資訊科技股份有限公司
台北縣汐止鎮大同路一段306號2樓
TEL·(02)648-5858 FAX·(02)648-4288
http://www.apexsoft.com.tw http://www.games.net.tw
E-MAIL: mjmaster@apexsoft.com.tw

第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL·(02)8780636 FAX (02)8780656
台中市大容東街100號7樓之1 TEL·(02)3108999 FAX·(02)3103838
高雄市中正二路18號10樓 TEL (07)2254888 FAX (07)2254893
http://www.acertwp.com.tw

'98電腦育樂多媒體展
DVD 魔幻生活
視聽震撼
臨場感受
超猛最新遊戲等你來
超值一元
上午9：30前入場，就
有機會以一元抽得586
電腦（限時限量搶購）
十萬懸賞，高手過招
50元展現愛心，二
萬份大獎大快人心
SEGA
SEGASONIC
©SEGA 1993
時間地點
台北：2/5-2/8台北世貿中心
台中：2/12-2/16台中世貿中心
高雄：3/27-3/31大高雄世貿商場
展出內容
多媒體育樂軟體區、家用電腦區、
多媒體硬體週邊區、工具軟體區、
專業媒體區、親子電腦教育嘉年華會
主辦單位
北 TCA 台北市電腦商業同業公會
中 台中市電腦商業同業公會
財團法人中華民國電腦技能基金會
南 財團法人中華民國電腦技能基金會



登記／局版臺誌字第8603號　帳號／40423740

遊戲公司專訪－旭光資訊

一手密探：皮蛋妹

上回皮蛋妹向玩家報告過，要帶您走訪以製作中國式戰略遊戲見長的旭光資訊有限公司，聽說他們現在正在招兵買馬唷！好像是準備在遊戲界來一番絕地大反攻呢！相信喜歡中國式戰略遊戲的玩家們，對旭光資訊一系列的中國風遊戲：虎將神兵、中國式將列傳等一定都印象深刻吧？尤其是他們公司在3D技術和美工方面的表現可都是很優秀的說，所以囉！皮蛋妹快馬加鞭地尋覓他們的居所，為咱們的讀者做最詳細的專訪，咱們就快來瞧瞧吧！

皮蛋妹今兒個可要好好的「拜訪」旭光一番，讓玩家對他們公司能有更深刻的認識，揹負著這個重大的任務，走在新店街道上的皮蛋妹不覺得步伐沉重起來了，依著地址找著了旭光資訊，在一片寧靜安詳的住宅區中，不時還傳來鶯鶯的鳥語聲，嗯！果真是個做遊戲的好地方哩！來到了目的地見著了主子，皮蛋妹便展開了一連串專業的審問（編按：筆誤、是訪問啦！）…。

◀魔法天使的人物採取卡通羅德島戰記的風味。

皮蛋妹：貴公司是如何成立的呢？

旭光資訊：我們公司是由五位志同道合的朋友所共同創辦的，還記得草創之時公司非常的克難，先找地方租了間小公寓，買幾張桌子和電腦就開始工作，那時候是兩個程式負責寫遊戲，一個負責開發各種工具程式，另一個就負責所有的美工雜務。我們知道國外很多公司也是由這樣開始的，但以這種方式的運作在國內要開發遊戲會遇到很多阻礙，在艱辛刻苦的經過了四個月之後，我們的第一套遊戲為惡雄師就完成了；當時，我們信心滿滿的認為，一定可以改變刻苦的現況，馬上就能擠身進入知名遊戲公司的行列，但是這款遊戲因滑鼠相容的問題，會引起某些機器當機，使得這套遊戲只賣了幾千套就停擺（當年賣幾千套算是很不好的銷售量，如果是在現在，幾千套已經是賣得不錯的遊戲），就這樣我們一頭栽進了遊戲製作的不歸路，雖然夢幻化為幻影，但我們並不氣餒，馬上接著製作下一套遊戲異星突擊，從這套遊戲開始，我們公司就開始大量進入3D的世界。

皮蛋妹：唷！這麼有毅力啊！可是受到了如此大的打擊，你們怎麼下定決心又要重新出擊的呢？

旭光資訊：沒錯，的確是很痛，所以我們仔細檢討為惡雄師失敗的地方，在觀察了許多國外遊戲後，我們發現往後遊戲製作會朝向3D圖形的趨勢，所以便著手以科幻的角度想製作一個跨國界的遊戲。在我們花了一年半製作這個遊戲，卻一樣是徒勞無功，後來，我們才由同行的老闆們口中得知，台灣自製的科幻遊戲沒有一款成功過，每一套都低銷售收場。但是，當年我們並不知道自製的科幻遊戲不好賣，由於異星突擊在香港和韓國都有不錯的反應，所以我們不怕死的又製作一套全3D圖形的"帝國霸業"，這

套遊戲還是以平平的銷售收場。

皮蛋妹：有了這些經驗，對於旭光資訊的未來發展可有啥影響咧？

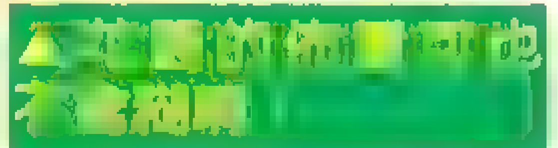
旭光資訊：在帝國霸業研發的這一年，也是旭光變化較大的一年，在製作異星突擊的那一段時間，旭光搬遷到一個比較熱鬧的地方，公司不像以前的小公寓式，雖然不是很有規模、裝潢的很氣派，但也終於脫離了小家庭公寓的方式，接著我們公司陸續招募些新人，整個公司一下子由七八個人擴編到十五、六個人。但是，人多和做事的速度並不成正比，新人進來不但要訓練他們，而且還要繼續製作遊戲，最悲慘的是這些新人裡頭有些懷著不良企圖，只是想進入遊戲公司學習製作遊戲，趁機將各種軟體摸熟了，再慫恿其他同事跳巢或自立門戶，讓公司的發展受到很大的打擊，這也是遊戲界的毒瘤，聽說現在還有些傢伙仍然在玩這種把戲。

皮蛋妹：在貴公司難產的這段期間內，對設計遊戲的類型、風格可有啥轉換呢？

旭光資訊：在製作帝國霸業之後，我們開始研發純中國風的戰略遊戲「虎將神兵」，這款遊戲累積了許多來自帝國霸業的經驗，所以製作起來得心應手，在虎將神兵完成之後的一個月，中國武將列傳也發行了，這兩款遊戲在市場上的反應，要比旭光以前的遊戲好得多，玩家的回函也增多、支持度也提高了。

皮蛋妹：那貴公司未來研發的方向，會朝哪種遊戲類型發展哩？

旭光資訊：以往，我們的遊戲以3D圖形為主，但是，今後我們將往多元化的方向發展，這種所謂的多元化發展，有以下幾點：



(1)每年以製作六個遊戲為目標。

(2)有些改以手稿製作為主，但仍然走3D路線。

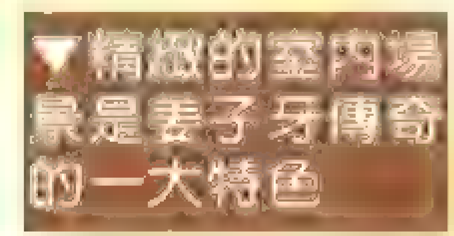
(3)不限定遊戲型態，準備製作戰略、RPG、大富翁甚至是養成遊戲。

(4)注重在遊戲中某些特殊的角色，強調其與眾不同的地方。

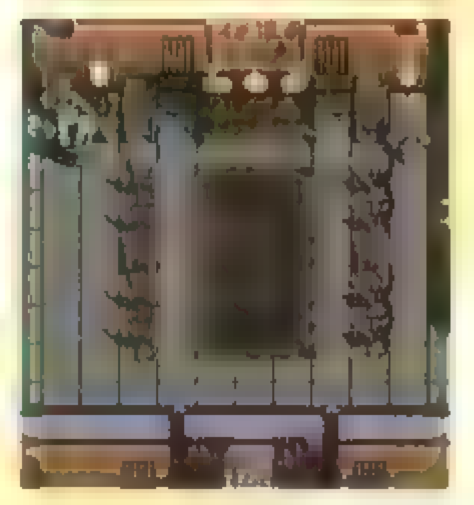
事實上，我們因為曾經收到消費者的回函，認為我們的中國武將列傳和虎將神兵太相似了，其實這兩個小組並不同，可能是同一個時期的作品，所以美工風格近似，為了避免重蹈覆轍，所以我們開始研究手稿的製作方法，一般來說手稿製作遊戲，會使美工的製作時間加長兩倍，但我們研究出一套方法可以縮短繪製的時間。所以，以後會有一部份遊戲的圖形以手稿繪製的方式來呈現。

皮蛋妹：除了先前介紹的幾套遊戲之外，你們可有些什麼新作嗎？

旭光資訊：RPG將是旭光下一個年度的製作重點，上半年下半年將會各有一個RPG出現，三、四月時會完成的RPG遊戲是「姜子牙傳奇」，



▼精緻的室內場景是姜子牙傳奇的一大特色



裡面除了會出現小說中各種光怪陸離的奇陣法術，遊戲小組還把奇獸的召喚和種種機關地道加進遊戲中，同時也會改編劇情加入愛情故事，而且我們研發了一種即時和回合融合的戰鬥方式，玩家可以依據自己的習性和喜好，決定用什麼方式來玩這款遊戲，讓玩家在這個遊戲中，體會另一種風格的RPG遊戲。此外，還有一套魔寿大戰和魔法天使（名稱暫定），製作這兩套遊戲時將會是一個純手稿的方式，每一個人物都會很精美的出現在玩家眼前，相信是值得期待的。

皮蛋妹：做了這麼多年的遊戲，有些什麼感想？

旭光資訊：製作遊戲本來是一個理想的事業，但是卻經常要面臨現實的抉擇，要做遊戲要有一股比一般人堅定的意志，或是不屈的精神。但是對於不肯認輸的人，我覺得這一行是一個好地方，只是，最好先練成大肚能容的肚量，面對一口口無形的唾沫，才不會想要跳巢或轉行。不過如果想靠做遊戲發財的話，最好也別妄想了，那些一套遊戲成為明日之星的神話，是十年難得一樁的。

此外，有些玩家認為遊戲要做到完美才能出片，有的說要完全沒有蟲，其實那不太可能，到現在為止，沒有一套遊戲是完美的，也沒有遊戲是完全沒有蟲，只有少和多的分別，只有優點多或缺點多的差異，所以，我相信每一家製作公司都在盡力想把遊戲做好，沒有人願意砸自己招牌，所以，請玩家多體諒一下各公司，我相信製作者也會儘量給予回饋。

皮蛋妹：還有一個小問題，聽說在遊戲公司上班，上班時間都很長，你們會嗎？

旭光資訊：哈哈！我們當然也一樣啦！因為在製作遊戲的過程中，會不斷發現有做得不夠好的地方，所以，工作時數常會跟一開始預估的差很多，而且像我們公司的人員並不很多，經常有人要身

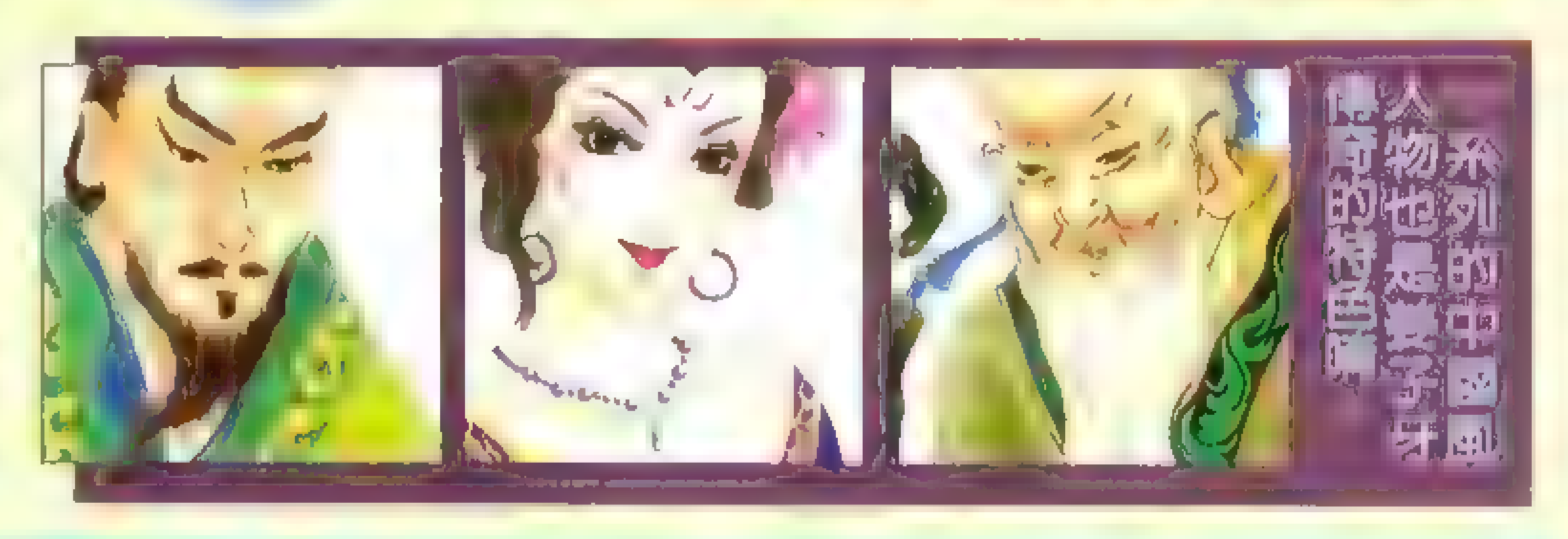
兼數職、校長兼打鐘。像薛家將這款遊戲，從單元圖到各式各樣的效果，加起來幾萬張圖跑不掉，兩個美工做完整個遊戲，如果是差了牙傳奇的話，那就更慘了，每一關地圖都不重複，人部的動作又多，關卡劇情更是加倍，不加班工作根本做不完。所以，遊戲出片時間和登在雜誌上的通常都不太一樣。

對於一個從小公寓製作方式起家、從幾千套銷售量向上萬套奮鬥、從撈編人員到精簡人事，旭光資訊的成員們對做遊戲有著許許多多的感觸，有著業界種種惡性循環的亂象，皮蛋妹不知道要對這些有志參與製作遊戲的新人們說些什麼才好，要說不要抱太大希望嗎？還是這 行飯不容易吃？還是 踏實的去完成自己的心願、不要做這一行的害蟲呢？』。套一句旭光總經理張崑倫的話：「新人們、你們自己想吧！不過！我們還是相信，只要你努力，勇於檢討自己的錯誤，辛苦個幾年一定會更趨近自己的理想。」

好康ㄟ道相報…

嘿嘿嘿！這次啊！皮蛋妹可是挖到寶囉！在過完年後濃濃的愉悅氣氛中，皮蛋妹將帶您到狂徒創作群去闖上一闖，看看能否要趁著過年向狂徒的叔叔阿姨們ㄠ到些紅包說…，還有 個重責大任就是趁機探探仙劍奇俠傳2的消息，這可是民之所欲唷（編按：仙2是非常期待的榜首，可是卻遲遲未見任何風聲）！所以啦！皮蛋妹秉持著雖一人而吾往矣的精神，為讀者們深入狂徒穴一探究竟，順便再瞧瞧大富翁4可有啥八卦新聞哩！哈哈哈！期待吧？相信這將會很精彩的說，還有啊！皮蛋妹首次開放CALL MAIL喔！讀者可將任何想要問他們的問題，發MAIL至我的信箱中，皮蛋妹將在彙整之後去拷問他們。

皮蛋妹專屬E-MAIL：sharon@swm.com.tw



你缺機車嗎？酷炫機車尋找主人！

第一響：1997.12.20日～1997.02.15日止，以郵戳為憑。

你只要剪下雜誌內的"般若魔界"字樣，填妥六項基本資料，回答一個簡單的問題，寄回第三波台北總公司（北市信義路二段18號8F），除了能參加第一響200件精緻T恤的抽獎外，還有機會在第二響抽獎時把機車帶回家喔！這六項基本資料是：姓名、出生年月日、地址、郵遞區號、電話和E-mail（或傳真）共六項，努力寫、用力寫，一樣都不可少啊！再來是最可怕、最困難的問題啦！那就是："般若魔界"中三位命定的勇者深入魔界，是為了要找到一個甚麼東東呢？夠困難吧？呵呵呵呵…，其實前幾期的雜誌就可以找到答案啦！

動作要快，時間只有一個月，逾期不候唷！

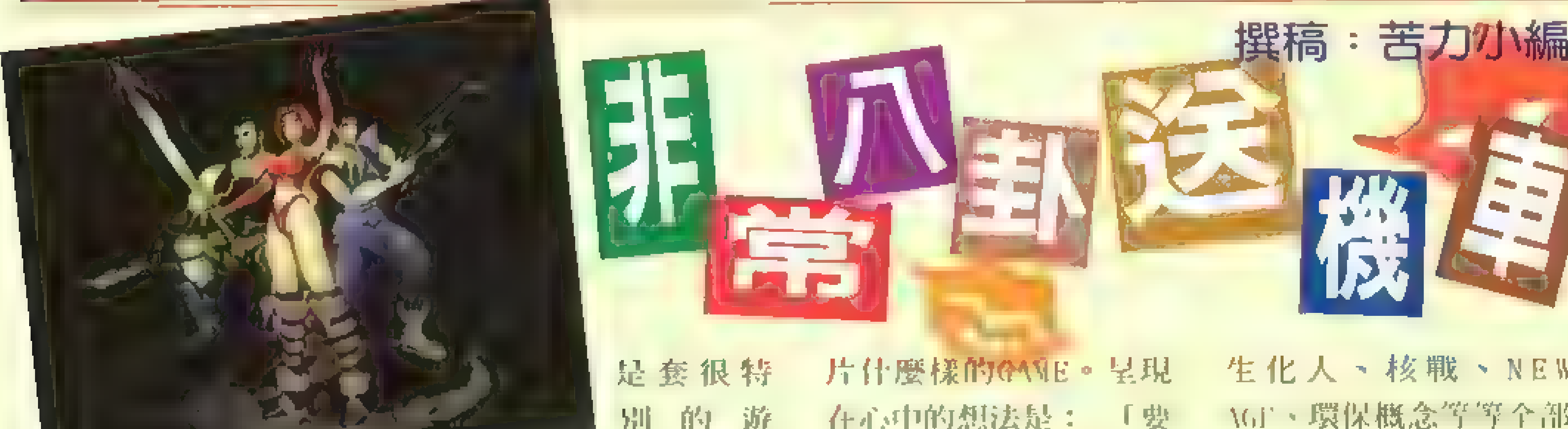
第二響：1997.1.16日～1998.3.15日止，以郵戳為憑

能參加第二炮抽獎的只有兩種人：

1.參加過第一響抽獎的軟世讀者

2.購買"般若魔界"軟體的消費者

參加過第一響抽獎的軟世讀者不必再寄任何資料即可參加第二響抽獎，購買"般若魔界"的消費者則請填妥六項基本資料，貼上遊戲內附的魔界封印卡，寄回第三波台北總公司即可。第二響的獎品有酷炫機車一台、半年份的軟體世界30名、Play Station一台、網路帳號40小時…等族繁不及備載的大獎，急需上述任何一項大獎的玩家，趕快參加我們的第一響活動，或是在一月十五日到最近的電腦店搶購一套"般若魔界"你就有可能成為酷炫機車的新主人啦！心動就得馬上行動，快去郵局買明信片吧?!



嘿嘿！這回的八卦新聞苦力小編可要非常八卦的給您送上機車來囉！看過105期的軟糖報報了嗎？您是否遺漏些什麼了呢？沒錯，在105期的軟糖報報中藏了一個驚人的大獎唷！那就是由第三波和咱們軟體世界合作舉辦的酷炫機車尋主人活動，什麼？沒聽說過？ㄛㄡ！那你就太遜了！不過沒關係苦力小編告訴你：現在趕快到任何一家可以買到遊戲的商店內，大聲的和老闆說您要買般若魔界，火速飛奔回來，填妥基本資料並附上魔界封印卡，寄回第三波總公司您就有機會成為機車的主人喔！而且啊！還有機會獲得免費的軟體世界雜誌、Play Station、網路帳號40小時等大獎喔！喂！還杵在那兒幹啥？還不趕快行動。

平心而論般若魔界是套很特別的遊戲，在國內研發遊戲的公司之中鮮少有這樣的創意，還是該說勇氣呢？有著蘿拉、紅色警戒在全球風行，而咱們國產的GAME何時才能步上國際舞台？當苦力小編第一次看到般若魔界的圖片時，就深深覺得昱泉國際在研發此遊戲時是著眼於國際的，這是相當大的挑戰，沒有中國傳統文化的這張保護傘，不做暢銷好賣的RPG是要做相當大的犧牲的，所以苦力小編藉著送機車的活動走訪了昱泉國際，藉著這個專欄讓讀者能更深入了解般若魔界這套遊戲。

動力

一開始，沒有人知道，繼《塔克拉馬干》之後，應該做一片什麼樣的GAME。呈現在心中的想法是：「要做一個東方的GAME，而且是全世界的人都喜歡的GAME。」

在《般若魔界》的創作過程中，這種「東方情結」曾經像魔障一般，橫在所有創意人的心中。結果呢？「東方」依舊只是種某異國情調。有時候，它的確滿足西方人對「東方」的幻想，獲得了掌聲。更多時候，它不但對創作毫無幫助，甚至扼殺了創意——不可能叫西方人了解一個連東方人都不了解的故事，也不可能讓PLAYER去玩一個故事引不起人興趣的GAME。

終於打破了全組人的迷思，為什麼要拿長袍馬褂，才確定自己是中國人？

般若魔界的創意從此變得無限寬廣，東方的密教梵文、功夫忍術、古代的陰陽五行、地獄閻王、奇門遁甲、西方的兵器、服飾、現代的時空變換、生化人、核戰、NEW AGE、環保概念等等全部拿來豐富故事內容。想呈現的不是古老中國的複製與再現，而是屬於這一代東方青年的夢想、思維、和生命力。

魔界

般若魔界YAMARAJA是一個如真似幻、若有還無、可大可小、非虛非實的異次元時空。魔界和人間同時存在，人類執著於外在感官，無法感應它的無窮力量。在印度古梵文裡稱魔界為那洛迦NARAKA，中國經典譯為地獄，是六道輪迴中最低最苦的一層。至於掌管地獄的幽冥之王，古印度的詩集《梨俱吠陀》中稱之為YAMARAJA，中國佛典譯作「閻羅」或「焰摩羅」。

魔界的實相

究竟魔界的時間是有如桃花源一般，呈現幾近靜止的緩慢，還是如南柯夢中百倍速的運行？還是如仁波切所言「魔界一日，人間三十年」？要尋找出真正的答案，似乎並不容易。唯一的共識，是人類學家馬嘉洛的名言：「空

間是相對的，時間也是相對的。人間本來如此，魔界亦當如此。」他的話正好爲仁波切的修行筆記中，最令人費解的一段話做註解：「善惡、光影之不離，如過去、現在與未來之並存。」

動作冒險的網路連線遊戲

西元2175年，人類在發生核爆後的150年，一個錦囊使人類和神祕的般若魔界，產生了禍福難料的交集。長久以來，人類對般若魔界了解非常有限，根據少數的資料顯示，般若魔界是人間的另一面，人間屬陽、魔界屬陰，由Yamaraja掌管著芸芸眾生的輪迴與業報。兩界之間時空並存，但彼此並不相通，唯有修行得道的聖者，才能夠往來於魔界和人間。

在幾千年的人類歷史中，究竟有多少聖者曾經進入般若魔界，已經無從考據。唯一被確定已進入般若魔界的，是十九世紀中葉中國西南某部族的統治者「仁波切」。

仁波切的預言

這位「仁波切」是該部族第103代統治者，他一生智慧如海、法力無邊，卻在65歲之時，還來不及依傳統「呼畢勒罕」方式，預言轉世的靈童，便消失無蹤。在「仁波切」的遺物中有一個奇特的錦囊，上面的指令顯示在350年後，也就是西元2175年才能夠開啟。

仁波切在失蹤之前預言，人類在200後（西元2025年）會有一場毀滅性的災難。這項災難不但使地球的環境與資源破壞殆盡，也導致魔界的Yamaraja失去掌控輪迴的平衡作用。於是他耗盡心力，設法使自己能生存至數百年後，擔負起拯救地球的重任。種種跡象顯示，「仁波切」是爲了達成這項不可能的任務，找到了魔界之門，提早進入了魔界。

消失的希望之石

果然，在西元2025年，人類因核爆而幾乎毀滅，魔界也受到了跨時空的震撼。在往後的150年間，地球已分裂成了數萬個自治體，沈淪的人類依舊爲追求「權力」、「慾望」、「生命」、「財富」四種無法克制的需求而相互殺伐。在核爆的震撼下，魔界執掌人類的輪迴也失去平衡，原本人類內心最珍貴的、「希望」，終於淪入魔界，被Yamaraja鎖在一超高能量的塊水晶之中，從此消失在人間。

這一場曠古未有的災難，使魔界的Yamaraja對於人類的貪婪愚昧忍無可忍，當人類爲了取回希望之石而侵入魔界，Yamaraja提出了嚴厲的告誡：「人類太自大，偏偏又太無能。既然是自己弄丟的，你們就自己想辦法取回吧。」

人類命運的存亡關口

西元2175年，人類打開了「仁波切」留下的錦囊，三位宿命的勇者齊聚在魔界的入口，他們的任務就是進入魔界，找到「希望之石」，重建地球的新秩序。然而，人魔不同道，Yamaraja豈容一介勇士在魔界橫行？希望之石又豈是可以拱手奉上？無數魔界恐怖的妖物機關，令他們每一秒都有喪命的可能，每一個錯誤的判斷都可能使地球最後的機會破滅

勇者介紹

雪的故事

雪是幸福的，一直都是。因爲從來沒有人可以強迫她做任何她不愛做的事，相反的她常強迫別人爲她做原本不願意做的事。她不壞，她只是驕縱、任性。當然身爲亞洲最大財團的繼承人，她絕對有資格驕縱和任性。更何況，她身上流著伊賀忍者的純正血統。　沒有人會爲難她，甚至當她提議想去見識一下傳說中的雪人，於是她來到世界的屋頂，她想知道有件屬於這塊人間淨土的事，秘書就爲她請來高原上的最年長的人類學博士，爲她講述歷史神話和傳說。她聽到了仁波切留下錦囊失蹤的故事，大爲震驚因爲錦囊

中華國圖辛竟和她宿命的[illegible]記分毫不差。

這世上賭賭的事已經太多了，管它是眞是假，要是眞有魔界，[illegible]過癮。她想，既然是美好、有趣、有意思的事，爲什麼不試試看？在要進入魔界的那一刻，她，還是幸福的。

康拉德的故事

康拉德從來不知道，[illegible]六歲[illegible]的自己是怎麼來的。大概是發生了什麼事，使我失去記憶吧！在德crispy沙漠的某個軍方醫院裡，也確實有一張他的病歷，上面[illegible]載著他是在沙漠中[illegible]、被[illegible]到醫院急救，醒來之後就是[illegible]然，記不得任何事了。

身上只有一張孤兒院的收[illegible]明，偏偏那家孤兒院剛好火災全毀，[illegible]、院長、老師全[illegible]，資料也付之一炬，康拉德再也無法知道自己的身世了。反正昨天記不得了，明天還是繼續。於是，他很自然地就「加入軍隊」。爲了精減[illegible]，軍隊[illegible]成員都被植入人工記憶，但康拉德拒絕了這項要求。他的理由很簡單：我不希望再忘記一次，那太可怕了，我寧可[illegible]六歲之前[illegible]。這個莫名其妙的理由，就莫明其妙地被批准了。

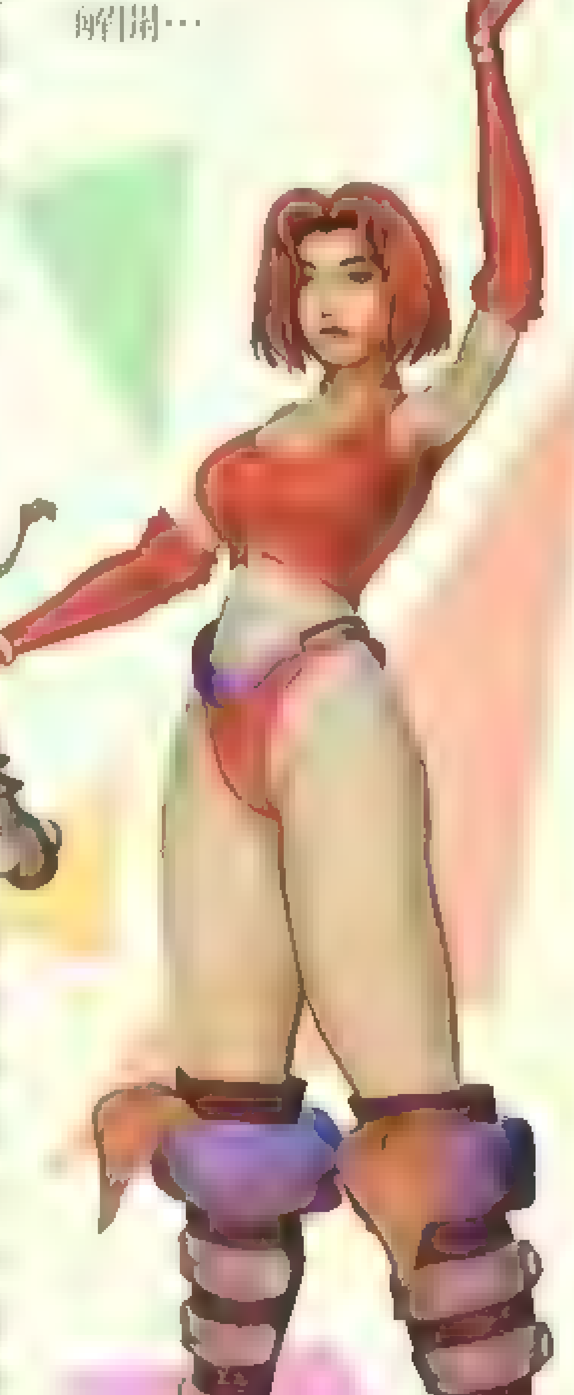
當他被派往高原執行任務時，他眞是開心極了。他聽人說高原上「湖泊如星」，星點大的湖，大概不會有什麼威脅吧？一切都很順利，直到有一個假日，康拉德在古老的神殿前庭，被一個僧人死命地糾纏。只見僧人驚慌失措地比手劃腳，拖他到神殿的第五進。前四進都有身高數丈、黃金鑄造的千手千眼神像，全身裝點著五色瓔珞、七寶琉璃，兩旁護法天神怒目圓睜、筋肉糾結。「眞他媽的有這種鳥事！」正當康拉德目瞪口呆之際，已經[illegible]到第五進，那是在半山腰最高大的後殿。

走進後殿，其中空無一物，只有紫黑色的列柱頂著絳紅的屋瓦，冷硬冰涼的石板地上排列著三個蒲團。一位僧人盤膝閉目而坐，一位白髮老學者頷首向康拉德招手。他的眼神中透出的柔光，指引康拉德在空下的蒲團上坐下。然後，老僧人以[illegible]和[illegible]的眼光看向康拉德，康拉德的眼前一陣恍惚，彷彿在一秒鐘內看完了一整部電影。其中有一個錦囊，有一個和他胎記相同的符號，有一些奇怪的幻像，還有一個意念要他走向那些幻像，去完成一些事。眞他媽的有這種鳥事！康拉德在進入魔界之前，依舊弄不清[illegible]回事。

龍雲藏的故事

[illegible]藏[illegible]起[illegible]象徵「[illegible]」[illegible]之[illegible]的[illegible]囊，他眉宇間的線條更深沉了。[illegible]波切已在魔界中圓寂了嗎？他會是仁波切依「[illegible]」轉世的[illegible]生命嗎？仁波切也曾修煉光明琉璃經和大樂[illegible]嗎？[illegible]一切[illegible][illegible]的[illegible]，他[illegible]進入魔界，不只是爲了解開一切的答案，更要爲人類找回「希望之石」。

在魔界的入口，僧人給了龍雲藏一只背囊，一種似曾相識的感動像電流一般，頓時令他的心志清明起來。他明白自己爲什麼會選擇飛越高原，爲什麼會墜機，爲什麼會落在藏經洞口，爲什麼會回到高原。他彷彿也看到，那一段古文陀羅咒語正在「希望之石」上，閃閃生輝。[illegible]位勇士都有迷一樣身世，這些奇特的經歷究竟和通過魔界的考驗有什麼關係？算來已有四百餘歲的「仁波切」還在魔界嗎？他已在魔界佈下了什麼線索？希望之石眞的有不可思議的力量嗎？找到它會有什麼驚心動魄的異象嗎？這一切的答案，只有等待親身進入魔界的三位勇士發揮人類前所未有的智慧、勇氣、毅力，才能解開…



星際神鷹全速啟航！

星際神鷹有獎徵答結果揭曉

為了慶祝星艦系列影集播映三十週年，松崗所舉辦的有獎徵答活動已於日前結束。正確的答案如下：

寇克艦長所指揮的聯邦星艦名稱為：企業號

您答對了嗎？

由於參與此次活動的讀者相當踴躍，有些細心的讀者把船艦番號都正確無誤的寫出，甚至有人用素描在明信片上繪出企業號的英姿。主辦單位臨時決定增加獎項，以答謝讀者對「星際神鷹」的支持。以下便是此次活動的得獎名單：

星際神鷹遊戲乙套：5名
賴建丞、陳嘉恩、廖鎔榆、鍾仕傑、陳熙

星際神鷹原版海報：5名
紀承龍、謝明亮、施成驊、吳蕙如、楊嘉和

星際神鷹原版小說：20本
何宜樺、劉兆昇、闕清華、陳振國、吳俊澄、蔡財佳、彭健英、顏志桓、蔡亦倫、卓家祥、陳信宏、曾炫誠、江常綱、陳建華、李冠二、陳雅芃、呂明銀、劉元生、陳志宏、黃郁蘭

星際神鷹海報及精美徽章：30名
郭寶仁、向雅南、陳加祥、鄭育新、黃崇陽、李宗勳、連一達、李海華、江新光、蔡欣達、雷遠良、林志遠、林哲有、施星宇、潘伊康、陳至賀、鄒植汎、邱俊雄、洪健智、林永裕、黃春福、楊維民、柯凱天、詹喬屹、陳振國、王君正、江明達、古秉弘、吳行智、仁瓏

國外遊戲出版商Interplay也於目前在網路上推出了更新程式，針對全球星艦迷所提出的建議做遊戲的修正。此更新程式提供了艙內及艙外的新視角，亦可調整船艦的速度，另外提高了對飛行搖桿的支援度，還有一些新的熱鍵及選項。這些修正使得這個號稱史上唯一模擬星艦戰鬥的遊戲更加的完美

更新程式的名稱是：sfa1_15.exe (4.3MB)
玩家們可以至Interplay的網頁自行下載，
FTP位址是：
ftp1.interplay.com/pub/patches sfa1_15.exe

要成為宇宙間不朽的傳奇，可得先通過星艦學院的考驗！你是下一位寇克艦長嗎？

主辦單位：松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL：(02) 2704-2762
FAX：(02) 2704 4454
Web：http://www.unalis.com.tw/

八大軟體公司共同推廣～網路飛行者 WEB SKY

無論是專業的電腦人員、會計、一般家長、電腦玩家、學生，均面臨相同的問題，那就是「軟體買錯花冤枉錢怎麼辦！」、「好軟體去那裡買？」梵太師電腦動畫有限公司以「好軟體不怕您來試」為號召，並針對小學生、家庭主婦、文書處理、網路、會計…等不同族群規劃，邀集了智邦科技、華彩軟體、力新國際、鉅盛資訊、大方廣資訊、聖典科技共襄盛舉，提供軟體讓消費者挑選比較，並名命為「網路飛行者（WEB SKY）」。

智邦科技提供「Acc Mail 3.0」及「Acc POP3」兩套軟體處理電子郵件及管理；華彩軟體提供完整的會計軟體「Accounting 97（普及版）」；力新國際的「非常寫真」網路多媒體相簿，[illegible]的針對資訊，提供「會計世家」及「人事世家」兩套軟體試用；以漢書名聞天下的大方廣

新世代的休閒主流

告訴大家一個好消息！發行公司將在近期內上市一款多功能複合式的遊戲主機『PC WALK』！這種主機不但體積輕薄短小、攜帶方便（一張名片左右的尺寸而已），更值得一提的是除了遊戲軟體之外，裡面還附加了萬年曆、4段記憶點鬧鐘、7位計算機、近100組記憶電話簿、世界時間轉換、碼錶、遊戲機…等等的常用小工具，充份的把遊戲與生活結合在一起，讓您的遊戲主機成為一個娛樂性與實用性兼具的隨身電腦！！

▲名片一般大小的主機

你當爸爸、我做媽媽！

一提到〈美少女夢工廠〉相信所有的玩家應該並不陌生吧？這款養成遊戲一直到現在依然頗受大家的喜愛；而《美少女～成長的故事》便是取其故事為藍本，並在遊戲的結構上做徹底的改變，其即時的玩法更是增強了模擬遊戲的娛樂性。遊戲的進行完全是以動畫圖形為表現（其動畫鏡頭高達上千組），遊戲的總長度共為24天（從7歲到18歲），它必須在限定的時間內完成最好的教育，並依培養女孩的方向不同，共計有28種結局之多！（有歌星廣播員、伴唱女郎、美容師、理髮師、按摩師、廚師、麵攤老板、洗碗工、武術家、女刑警、太妹、外交官、導遊、擺地攤、影星、檢場劇務、情婦、舞蹈家、模特兒、舞女、畫家、美工人員、油漆工、律師、老師、算命師…等等）。

遊戲共可分為兩種模式，除了主體的遊戲之外，您還可以切換成純遊戲機的模式，內有精彩好玩的小蜜蜂、變種磚塊、淘氣小烏龜…等等的經典改良遊戲，當您在等人、乘車或者無聊時可以殺殺時間不亦樂乎！

女兒的一切教育、一切操之在您！

在遊戲中玩者扮演的是為人父母的角色！所以負責女孩教育、飲食、健康、交友、打工、遊戲、運動…等等的工作全都是您的責任喔！隨著女孩年紀的增長，可以在螢幕中看到女孩身高的改變，如果玩家疏於注意她的飲食均衡，很可能會養出一個『小胖妹』或者一個『矮冬瓜』喔！不過沒有關係，遊戲中會有運動的選項讓你來補救並改變。除此之外，女孩還會交男朋友，還可輸入她的姓名及生日星座！在課外活動的選項裡，還包含了當紅的大富翁遊戲，裡面的附屬小GAME更是琳瑯滿目、精彩可期！

如此輕巧又功能強大的遊戲主機想必你和我一樣都充滿了興趣，它是否將會在遊戲市場造成一股旋風？且讓我們拭目以待吧！（據內幕消息，發行公司將會在近期上市時，同時盛大舉辦『超級老爸VS性感小媽～送機學活動』，"好康的"報給大家知喔！）

（本文為松詮資訊提供）

資訊，提供「漢書6.0」文書編輯、「小小畢卡索」兒童彩繪、「網路抓抓樂」網預約下載／離線瀏覽器；聖典科技的「病毒剋星」更不用多言；梵太師的「狗子阿利」電腦遊戲試玩版，「變臉」佈景主題設定工具。

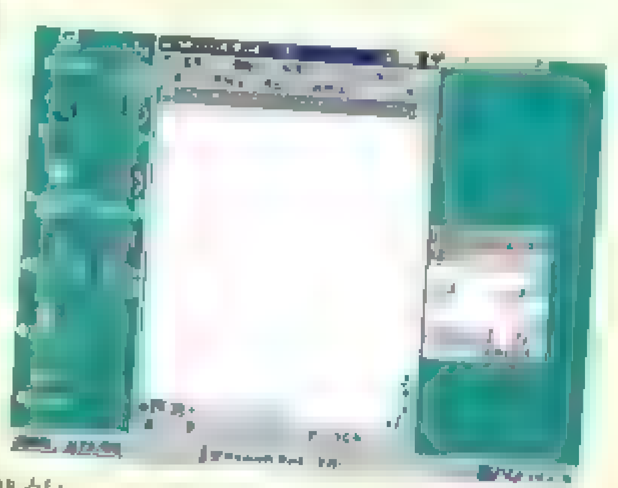
據總策劃鮑毅超表示，為了增加WEB SKY的內容充實度，特別邀請獲台灣微軟授權成立OFFICE開發平台支援中心的恆逸資訊，為WEB SKY編寫四段電腦應用的互動式「有聲教學」，保證物超所值。這套一般市價完整版超過4萬元，包含四段完整教學及12套軟體的光碟，將以特價149元在全省電腦門市、書局、超商共7000個零售點同時推廣。

梵太師電腦動畫有限公司

當微軟遇上超級瑪莉歐

消息來源指出，微軟正與美國及亞洲的PC廠商合作，研發針對消費者與家庭用的新等級電腦：播放型電腦（Broadcast PC），用它來與Nintendo、Sega與Sony等大廠生產的電視遊樂器抗衡。

播放型電腦預計在1998年初上市。根據微軟內部與一些硬體廠商的消息來源說，此一新型遊戲平台將與電視連線，而非電腦。播放型電腦聽起來與微軟目前收購的WebTV有許多類似的地方，但它不是根據WebTV的原理設計的。據了解，播放型電腦內將裝置支援MMX的Pentium級處理器、32MB RAM，並將一些特定功能性內建在ROM中。業界說，部份播放型電腦機種將裝置DVD ROM，讓消費者能觀賞家庭電影，也能玩遊戲，但售價不便宜，預計最少一千美元以上。



▲作業系統大老微軟打算"軟硬兼施"，征服遊戲界。

絕地武士再現星際

喜愛《絕地武士：死星戰將II》的玩家們，您的脈博將再度悸動，因為LucasArts不讓玩家有機會放下光劍小憩一會，他計劃在98年[illegible]月發行該遊戲的資料片《席斯的秘密》（Mysteries of the Sith暫譯）。

本資料片是由《極速大龍》與《執法先鋒》的首席程式設計師Stephen Shaw領銜製作。他在網站上說，資料片主要敘述Kyle打敗七名絕地武士幾年後收了一位徒弟Mara Jade，在Katarn外出調查一座新的席斯神廟後，這位新角色Jade成為遊戲中的主要角色。在等待Katarn回來的這段時間，Jade必須進行兩項新的任務，首先是調查一支海盜集團；其次是與大壞蛋Ka' Pa周旋。但遊戲的最終任務是要找出失蹤的Katarn與挑戰Sith。資料片中包括十四道單人遊戲關卡（共分四大章），另外還有十五道多人關卡。

▲絕地武士的光劍將再度揮動。

煉獄之火可多人共玩？

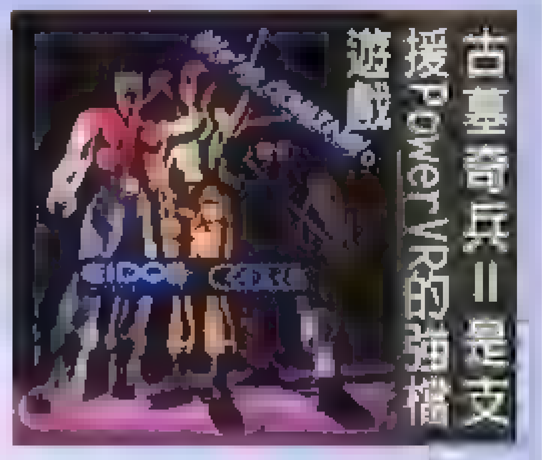
Sierra在Blizzard的授權下於目前推出《暗黑破壞神》資料片～《暗黑破壞神～煉獄之火》，遊戲中設計了一位全新的角色僧侶、多了三十種新怪物、三十種獨特的神奇物品、以及五種新法術，可惜這套資料片無多人遊戲的設計，而Blizzard堅持在《暗黑破壞神2》推出時，才提供支援多人共玩。

但近來網站有消息指出，《煉獄之火》存在著多人共玩功能，雖然Sierra表示從來沒有聽說過多人共玩怎麼玩，但該公司一名發言人私下証實，《煉獄之火》的確具備多人共玩，只要玩家有辦法破解密碼，便能夠進行區域網路及數據機連線遊戲，但不能上Battle.net和同好競技。為何要將多人共玩的功能隱藏起來呢？一般認為，可能單人版與多人版的碼緊緊纏繞（intertwine）在一塊，因此，若堅持將該碼破解來玩多人遊戲，可能會遇到一些意想不到的問題。

PowerVR使遊戲更Power

NEC與VideoLogic日前宣佈十八種利用PowerVR技術的遊戲，這些遊戲來自十二家主要的出版商，包括Acclaim、Activision、Eidos、id Software、Gremlin Interactive、Kalisto、LucasArts、Psygnosis、Virgin與Shiny等，加上已出版或正在趕製的遊戲，目前支援PowerVR Ready計劃的遊戲超過一百套。

PowerVR突出的圖形加速能力（高畫框比率與卓越的解析度）將使遊戲進行更逼真、更生動，突出的3D圖形將使電腦遊戲媲美大型機台。在這一波支援PowerVR的十八種遊戲中，包括《恐龍大獵殺》、《古墓奇兵II》、《魔域幻境》、《雷神之鎚II》、《FIFA～Road to World Cup 98》等，都是近來搶灘國內市場的強檔遊戲。



古墓奇兵II是支援PowerVR的強檔遊戲。

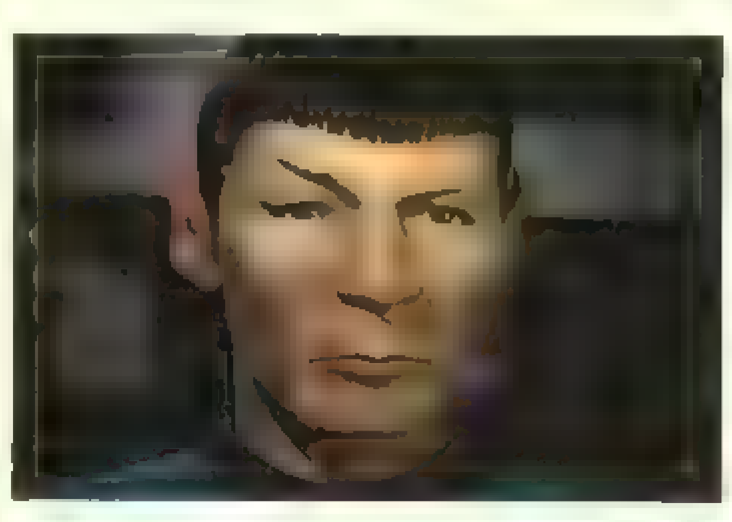
英特衛公司'98年強勢遊戲特報

英商集團英特衛國際有限公司已於目前和INTERPLAY公司正式簽約，並取得INTERPLAY公司全系列新產品的獨家代理發行權。98年將是INTERPLAY公司最強勢的一年，在98年INTERPLAY將推出一系列重量級的遊戲，包括STAR TREK（星艦迷航記）、[illegible]、[illegible]劍魂[illegible]、POWER BOAT（致命快艇）、[illegible]之鬥、OF LIGHT AND DARKNESS……等。

INTERPLAY是美國電玩遊戲市場上的最大發行公司之一，旗下公司有幼教軟體的BRAINSTORM公司、發行策略遊戲的[illegible]公司、VR SPORTS公司，並針對運動遊戲市場積極發展，與美國相當有名的[illegible]合作，推出足球、棒球、網球等遊戲，其公司的一貫理念BY GAMERS，FOR GAMERS（玩家的公司、為玩家服務），致力於設計出真正好玩的遊戲，並且有許多產品得到國內外的大獎，例如決戰中國象棋、魔石傳、銀河亡命暗殺令、星艦迷航記系列…等許多玩家耳熟能詳的遊戲。然而INTERPLAY並不會因此而滿足，反而要求精益求進步，由其下的設計小組在E3展覽中所展示的遊戲就可以看出INTERPLAY旺盛的企圖心。

星艦迷航記[illegible]是98年度中最重量級的冒險遊戲鉅作，據了解將有6片光碟的容量，其人物的影像完全用最新的3D技術製作，你所看到的畫面不會再是方塊狀的人物，[illegible]栩栩如生的人物，[illegible]的表情精湛演出。而OF LIGHT AND DARKNESS則是另一個相當有深度的冒險／解謎遊戲；劍魂是融合VR快打的格鬥技以及古墓奇兵的冒險解謎關卡，並且可以多人連線，玩家可以經由各種不同的連線方式進行四人對戰的方式，在幽暗的迷宮中，你必須熟練的施展格鬥技巧，將兇殘的敵人狠狠地幹掉。值得注意的是遊戲中的人工智慧相當聰明，遊戲畫面中也將會有相當程度的血腥成份，嗜好暴力的QUAKE迷們可以轉移戰場囉。

另外還有一款重量級的大遊戲POWER BOAT（致命快艇），一個完全3D製作的[illegible]遊戲，同時將可以感受到遊戲中逼真的波浪效果、水上倒影的材質效果，並且還支援3D音效，所有快艇的行駛運動都是經由逼真的物理模擬，整個遊戲的場景相當的[illegible]很有特色，比如紐約可以看到自由女神像、在日本可以看到[illegible]的古寺廟，背景[illegible]甚至會出現[illegible]的場面，而且當[illegible]的時候、[illegible]入水中的[illegible]，還可以看見水中的視影喔！有3D加速卡的玩家更是能夠在致命快艇中得到滿足，因為你看到的將是更棒的畫面。英特衛公司[illegible]一波強打，將於12月中旬推出由VR SPORT所製作的VR棒球以及超擬真撞球！



◆近百名金庸小說
人物出場，包括楊
過、令狐沖、喬峰
方不敗等人。

含武力、內力
功等各項武器
及特殊才藝，
樣人物屬性，
式RPG精神
養成及冒險

◆超過1000個
幕大小所組成的
遊戲地圖裡，座落
著金庸小說各個馳
名場景，如活死人
墓、絕情谷、黑木
崖等。

◆遊戲中有許多著
名武功秘笈等你去
發現及苦練，各大
門派及邪魔外道的
不世武功都等著你
來練。

◆從一對一的單挑
到多人大混戰都有
，招式表現各人風
格，瀟灑、凌厲兼
而有之。

◆二十多名小說人
物可選擇，你可和
愛酒如令狐沖一起
浮個幾大白，也可
搭救落難的楊過，
並安排他們的武功
課程。

一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇

軟體世界
智冠科技股份有限公司

神鵰俠侶
武俠小說大師金庸談情說愛名著
楊過、小龍女之激戀俠情RPG
從劇情中解讀江湖的規矩，
由遊戲來體會愛情的真諦，
不論神鵰迷或是
遊戲人都不能錯過
與楊過、小龍女一
闖江湖、嘆人生
智冠科技股份有限公司
◆ 故事描述楊過由少年長大成人的歷程
◆ 以滑鼠游標即可輕鬆控制人物及裝備物品
◆ 環環相扣的謎題，還有趣味的人物小動畫
◆ 靈動可人的人物造型及纏綿繾綣的背景配樂
◆ 有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等重要場景

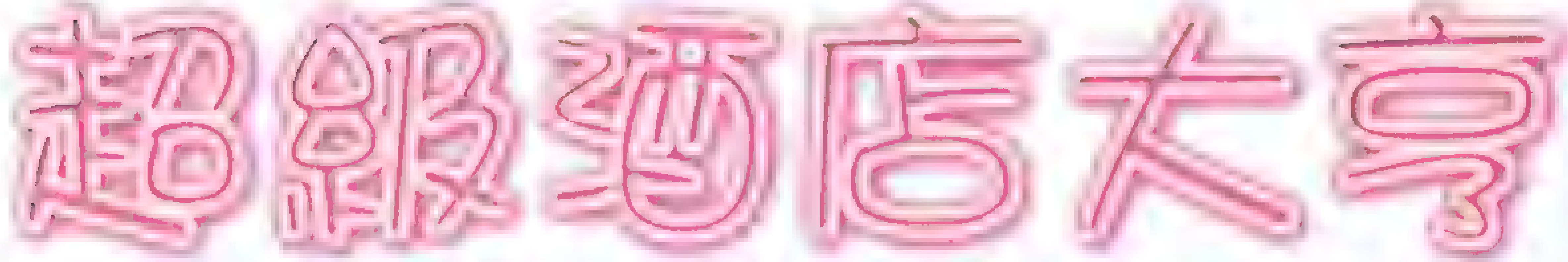
大魔王物語
Beelzebub
劇情最辛辣，戰略最傷腦的中文戰略角色扮演遊戲！
☆獨樹一幟的魔獸寵物，人獸合體威力強大。
☆人物造型、法術及特效古錐可愛。
☆首創後退設定規則，被攻擊後受傷即退後一格，真實呈現戰鬥實況。
☆全程8音軌播放配樂，還有戰鬥配音及廣東發音的遊戲主題曲。
吞食天地III
魏、蜀、吳三國縱橫捭闔，龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！
軟體世界
智冠科技股份有限公司

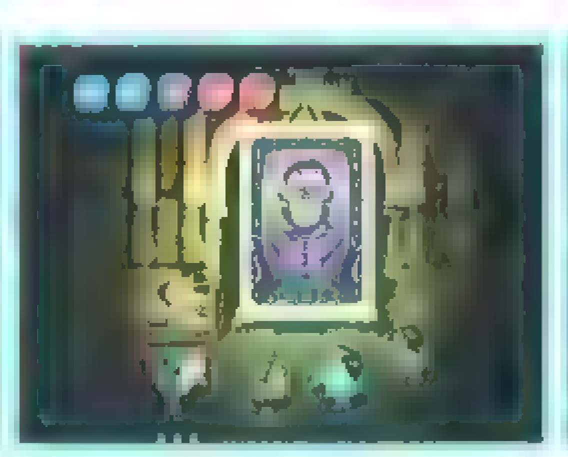
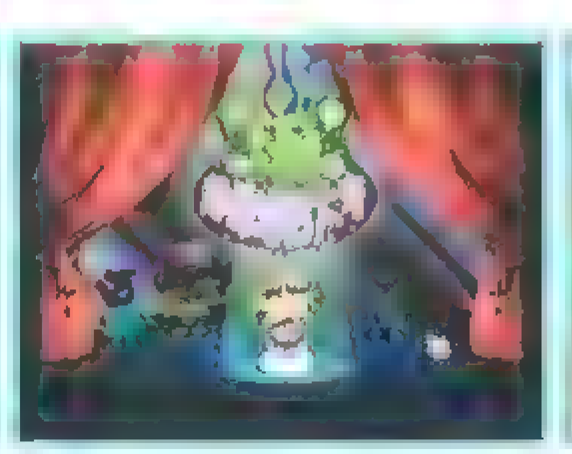
三國風雲
改變三國歷史，再戰三國英雄！
的中文即時戰略遊戲—
「三國風雲」！
●戰爭不再是一個呆板圖樣對著數字打仗，活生生的戰爭已經開始。
●武將單挑全由玩家自由操控，彈指之間一決生死。
●風、雨、雪、電、雷、霧等多變的天候讓您如臨戰場，高山、深谷、海洋、森林草地、城郭、野寨等逼真的地形給您真實感受。
●步兵、弓箭手、騎兵、攻擊船、投石車、連弩車、軍師等十一種各式的海陸兵種。
●可建設功能不一的各式建築，主帥營、兵營、軍火營、崗哨站、軍師營等。
●混亂、收買、偽裝、飛石、地火等各種驚人法術大鬥法。
●投擲落石、挖掘陷阱、過木搭橋、架攻城梯、火燒赤壁、水淹七軍，真正沙場殺戮的戰爭震撼！
軟體世界
智冠科技股份有限公司
代理發行
21世紀縱橫
研發製作

春節假期，讓超級酒店大亨，伴您全家歡樂過年！

資訊月熱鬧登場
強力銷售中！

最適合全家大小同樂的益智遊戲



智冠科技股份有限公司
超級五子棋
你覺得自己的棋力精湛深不可測？
超級五子棋向你下挑戰書！
☆玩家必須不斷的打工賺錢，然後四處尋人切磋棋藝或是拜師學藝，目標成為全世界頂尖的五子棋高手。
☆比賽地點遍及台北、北京、東京等地，挑戰全世界的五子棋高手。
☆多項道具，碧玉棋盤、流星殘卷、開局二十四經、逆轉時鐘等幫助你成為一代國手。
☆遊戲中穿插許多有趣的小故事，讓你在成為五子棋王的路上更加的多彩多姿。
☆可涉足的場所包括各式的打工店（飯店、機場、錢莊等）、五子棋學院、棋道場、公園等地。

用棒球寫日記的英雄，需要您的掌聲與喝采！您的熱情參與和投入，將使中華職棒更添繽紛色彩！

真實球員，多變屬性

[illegible]有七隊中華職棒隊伍（龍、獅、虎、象、鷹、牛、熊）收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力（如野手的逆境、[illegible]、上壘、貼打、揮大棒、跟球力、選球力、長打型或安打型等）還有投手的控球、[illegible]強/弱等多達60種以上的屬性。

首創新兵訓練營

除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動，以投手和野手不同的訓練特色來區分課程（如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練）你也可能是一顆熠熠發光的新星喔！

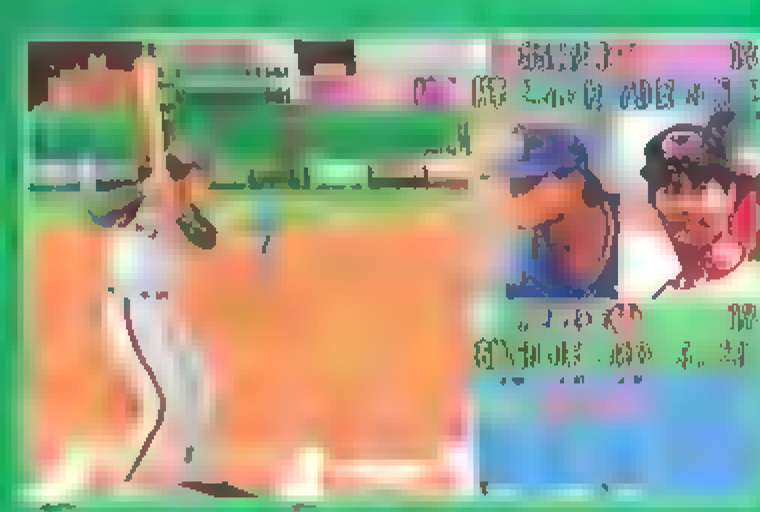
全新的投打對決畫面、全新的球員資料，展現最精彩的職棒八年！

[illegible]

遊戲內容分表演賽、聯盟賽、[illegible]、特殊戰役和世界大賽等，其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。

投手球路更多更豐富

依投手特性，有各種不同的球路：[illegible]動的速球、[illegible]球、指叉球、滑球、[illegible]球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球[illegible]。

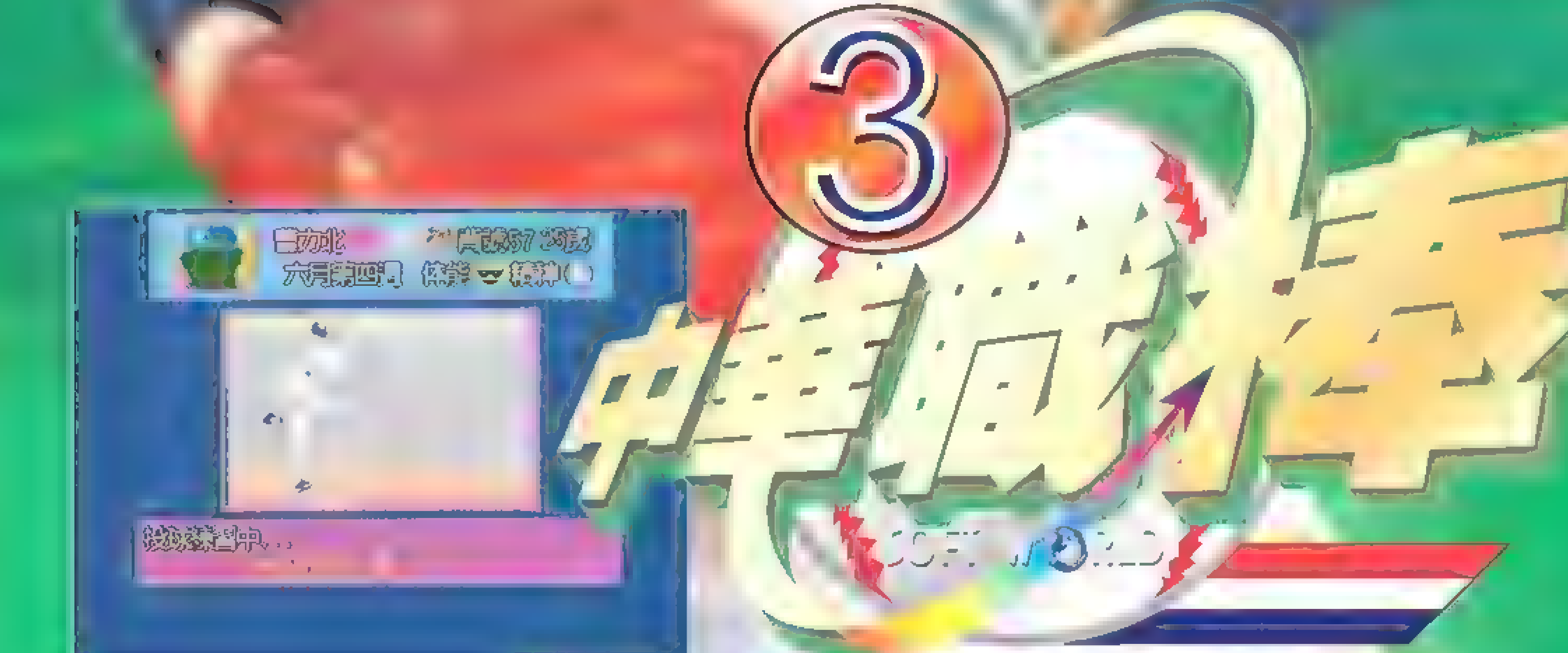


[illegible]

左投和右投的投手對於打者的視[illegible]的不同，例如左打者對於右投[illegible]的球路看的特別清楚等，[illegible]投剋左打的功效。還有許多[illegible]表現，[illegible]殺、撲接、撲壘、[illegible]，真實的讓你大呼過癮。

[illegible]永久保存

記錄室[illegible]許多記錄項目，如連續[illegible]、連續[illegible]場次、連續三振局數等連續的記錄。



Warlocks
魔法軍團
結合古典與未來的星際戰略RPG
超A級華麗CG及機器人戰鬥
軟體世界
智冠科技股份有限公司
GAMEONE

史上第一套可連線的中文三國遊戲——
三國志
蜀漢英雄傳
新型態三國遊戲—
這一次，
您得親自去扮演其中的角色……
安峻科技
軟體世界
智冠科技股份有限公司

SEGA PC

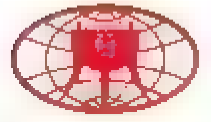
SONIC'S SCHOOLHOUSE

音速學苑一音速小子學英文

今年送給小朋友
最佳的聖誕節新年禮物

樂趣無窮的智識之旅。音速學苑提供您的孩子
與他們最喜歡的音速小子一起練習各種技巧。
當然還有音速小子的死對頭一機器博士，也會出現。
學校見囉！

台灣地區總代理



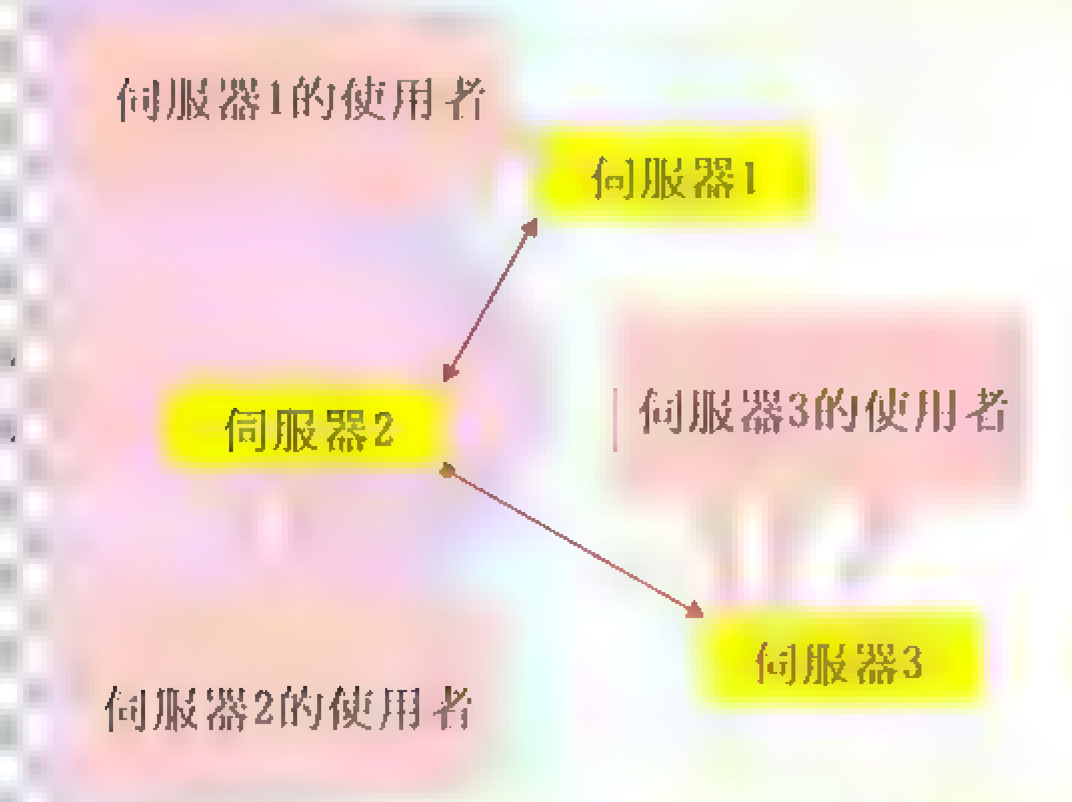
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

著作權人：美國・Sega Entertainment Inc.
由日本國・SEGA・SEGA ENTERPRISES, LTD.與韓國SKC Limited授權、Worldwise Enterprise Co., Ltd.於台灣發行

電話：(02)2662-5266（代表號）　傳真：(02)2662-5263　http://www.worldwise.com.tw　南區分公司：(07)748-1155

暗棋三國志
超爆笑
三國史上的經典戰役
擠破頭殼的棋局佈陣
死也甘願的電腦智慧
爆笑誇張的音樂音效
挑戰您的智慧
熱賣中
・開創棋類遊戲新玩法，規則簡單，樂趣無限。
・可三人同時對戰，相互制衡，戰情瞬息萬變。
・劉備、曹操、孫權等三國豪傑一一登場，協助您完成您的雄圖霸業。
・生動活潑的人物造型以及精緻細膩的場景畫面，展現華麗而獨特的遊戲風格。
・精心錄製的語音及音效，帶給您最佳聽覺享受。
・九首CD音軌音樂，音質絕佳，首首動聽。
・操控簡易，無繁複指令，一支滑鼠即可解決所有問題。
全國唯一進入排行前十名的暗棋經典遊戲
Playtime
力藝資訊股份有限公司
Playtime Entertainment Inc.
台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)771-2968 FAX:(02)778-3633
2F NO.258 SEC.3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net
UMAX GROUP

這期要和各位談一談News Group，也就是常說的討論群組，在以前的介紹中我們已經稍稍介紹過這個討論群組了！今天我們的重點會比較放在閱讀的技巧上。在這之前還是先來看一下News是如何運作的好了！如果只有少數幾台News伺服器的話那麼News其實不太難維護，因為它的動作很簡單，如圖中所示，伺服器本身接收各位使用者的要求，如果您要求讀信，就按照索引送信過來，如果您要求發表討論，就將您的文章丟到指定的討論區中，所以是很單純的。然而在很多討論群組及很多伺服器的情況下，各個站之間的資料交換(轉信問題)、討論群組管理以及安全性的問題都是要非常注意的！



討論群組成立至今已經多年，目前除了老牌UseNet外，各個網路公司及單位幾乎都有自己的討論群組及伺服器，更可怕的是有上萬個討論群組都是開放給每一位InterNet使用者閱讀及發表文章的！所以一篇文章發表出來之後要如何才能順利地在這數萬台伺服器之間傳播開來也是頗有學問的！News基本上是利用一組叫做News ID的碼來判斷這封信是否已經接收過、從何處發出、何時發出等等，伺服器上並有詳細記錄收信的歷史以確保收過的信不會再收。而每台伺服器間的資料交換大多流行使用nntp傳輸協定，各伺服器之間的傳送路徑也是很重要的！其實這是很雜的工作，有些群組要從國外的特定伺服器傳來(或傳回)，有些群組則要從別單位的伺服器傳來，有些群組則是要順便幫別人轉送所有的訊息......無論如何，有二點一定要達成的：第一，把自已的使用者發出的信傳送到每一台有接收群組的伺服器上。第二，要能接到上游及下游各伺服器的訊息。基本上各伺服器間還是會有一點上下游的關係，因為複雜的傳送路徑不但不穩定而且也會讓自己的機器太忙。舉例來說，交通大學的News伺服器可以說是tw.bbs.*的龍頭，在全台灣學術網路的BBS相關群組中算是非常上游的站，所以HINet主要都是以它為這區News Group的上游。這也往往造成了一種情況，就是交大的一些管理決策會對HiNet造成很大的影響，由於基本上news的交換是基於網路合作的原則進行的，所以一定要網路管理者都達成共識後雙方都開啓權限才可以順利轉信，因此這之間往往會有一些人情或政治關係存在，如果某個網路縱容垃圾信件橫行，往往會落到只能讀信而沒有人願意為它發出的信件轉信的地步。

通常這些轉信機制都還算可靠，不過有時也會鬧鬧一些小問題，可能是因為網路不順或伺服器太忙等等問題，常會使得轉信出槌，有的時候信會轉不到某些伺服器上；而有些時候由台灣發出的信件在經過二天後，竟然是由國外的伺服器幫我們轉回來到別的單位去！(還順便帶點土產回國！？)所以有的時候您的信件若是轉得太慢或不見了(但是在您的伺服器上及某些伺服器上還看得到您的信)，就是因為這些原因，可別急著跑到config版去找人算帳，會被人笑的哦！

News和BBS的關係密切，因為TANet上各BBS的轉信都是靠News伺服器及News的機制來達成的，所以全國轉信的版面在News上都可以在tw.bbs.*的群組中看到。這當然不只對管理者方便，對使用者也是有好處的！您如果每天都得看BBS上的討論區但是又想省下電話費，就可以利用News伺服器一次把您想要看的信件全部下載！回完信後再一次送出！方便吧！當然，各單位對於News的發送往往還是為了安全問題而有些限制的！大多數的News伺服器目前都只接受自己單位中的使用者發出的信，如果您想用別的單位的伺服器，那麼通常只能讀信而不能發信。這一方面是要求各個網路單位負起應負的責任，另一方面則是預防假造的訊息！如同Email一般，在某些情況下，News也是可以假造的！而且只要知道一封News的ID就可以有辦法將它砍掉！不過大部分的news閱讀器會自動比對發信者及砍信者是否為同一人，所以您才不能砍到別人的信，如果有人可以不用這種閱讀器發信的話，就可能可以將別人的信砍掉！News伺服器為了降低機器負

擔往往不會做太多檢查，只好從限制發信人開始做起。

閱讀討論群組的信件常是一件頭大的事情，因爲在許多格式上可以由使用者自行訂定，事實上TANet上的各管理者對於來自於各個民營ISP中的許多垃圾信件一直都是很頭大的！TANet管理者分層負責、權責明確，因此對於這方面的管理問題比較有人管，但是對於來自於HiNet的垃圾信件一直沒有什麼辦法，直到前一陣子交大終於拒絕所有來自HiNet的討論信件，事實上筆者認爲要是情況再惡化下去，難保二個網路間的許多通訊要全面斷絕！前面已然說過，網際之間的訊息交換是基於網路合作的原則，但是若是有某個網路無力管理使用者，任意做出不善意的舉動，恐怕會引起極不良的後果！爲了防止您的權益受損，若是您發現您的所在網路上有許多爲人垢病的問題，請一定要勇於向您的管理者抗議，千萬不要以爲不差您一個人，尤其是具有極強烈官僚色彩的HiNet如果沒有大量的使用者抗議，管理人員絕對不會用這麼多心血在關心網路事務的！現在我們先來看看所謂的News Header，文章的標頭和Email標頭一樣，包含了所有重要的資訊，在處理垃圾或攻擊信件時可以幫助您了解實際的情況。我們先以這位香港的網友的信件來做爲解說的範例：

Path: netnews.NCTU.edu.tw!serv.hinet.net!newsgate.cuhk.edu.hk!news.speednet.net!usenet

這個欄位會記錄這封信由何而出，經過了那幾台伺服器，所有的資訊是由前方開始加的，所以最後一個站是在最前方，各站站名間以驚嘆號分隔。

From:spree@speednet.net(SpreeLo)

本欄位是記錄發信者的ID，一般而言會填上發信者的Email信箱，後面的括號是發信者的筆名，但是這個欄位是由使用者自填的，所以可以假造。

Newsgroups:tw.bbs.comp.hardware

本欄位指定這篇討論文章要發表在那個群組之中，雖然可以一次指定多個群組，但是非有必要最好不要cross post。

Date:Tue,18Nov199709:25:32GMT

本欄位記錄發信的時間。

Organization: Speednet Communications(HK)Limited

本欄位記錄發信者所屬的網路單位。

Message-ID: <347a5df7.2052308@news.speednet.net>

這個欄位就是每封文章都有的獨特ID，稱爲MessageID。

NNTP-Posting-Host:這個欄位記錄了這封信是由那一台機器發出的，通常是機器的IP或Hostname。如果是由主機上直接發出或BBS發出則會填入@符號於機器名之前，或者把發信者的Email位址也列出來。

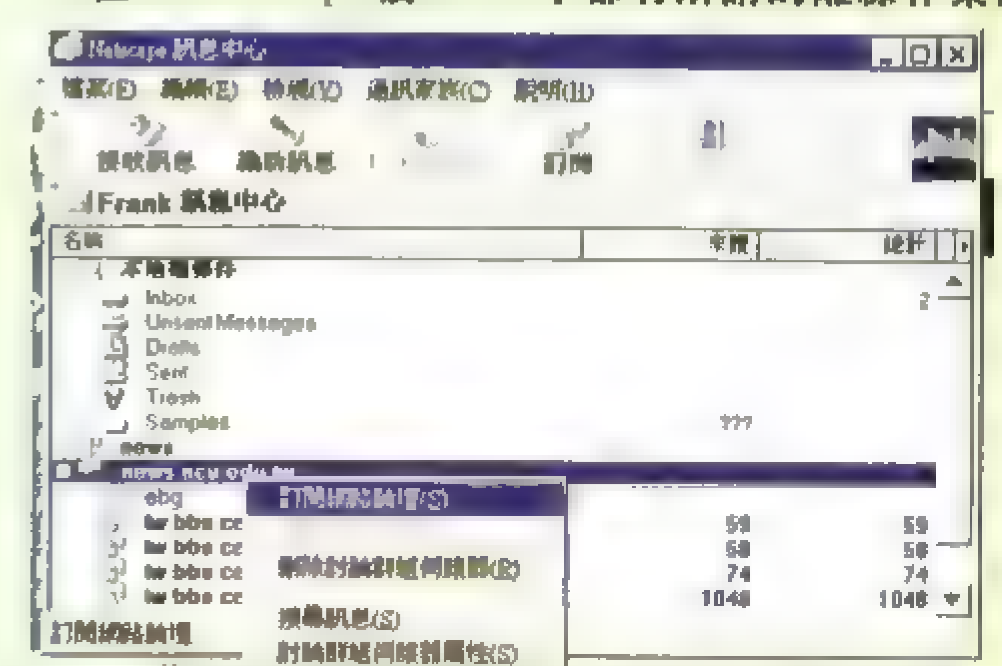
Reply-to：這個欄位這封信沒用到，但是是可以使用的，有些人不願願意在信件來源填入自己的Email位址(尤其是賣大補帖的)，但是又須要讓別人可以回信到他的信箱中，所以在這個欄位中會填入自己的Email位址。

離線模式

在現在軟體充足的情況下要讀取News其實並不太難，在Netscape及MSIE中都附News讀器，稱之爲討論群組。而本次筆者要介紹一個相當著名而且也廣爲使用的免費軟體，FreeAgent，FreeAgent屬於比較老式的讀信軟體，因此對於MIME及HTML格式的News比較沒有能力讀取，不過在讀取文字信件的方便性上面是一點也不輸IE及Netscape這二個新興軟體的！

在這之前，我們先來看看所謂的離線技巧！離線技巧在上述三種軟體都有提供，主要是因爲每天在News討論群組中的文章非常多，如果您撥接上線後，再一封一封慢慢看，不但占住了撥接線，而且對於您的電話費也有相當的影響！以筆者的閱讀速度爲例，要一封封地看完想看的版面將會浪費掉數十分鐘的時間！除非您上線只看幾個小版面，否則的話電話費定是居高不下的！因此，讀取News的軟體大多會讓您先把要看的信全部一次捉回自己的硬碟之中再慢慢看慢慢回！只要您接完信後，就可以把電話先切斷，等到您看完信後，如果有回信，再撥上線去一次送出。不然的話若是您回信速度不夠快，一封信回個二十分鐘也是有可能的！

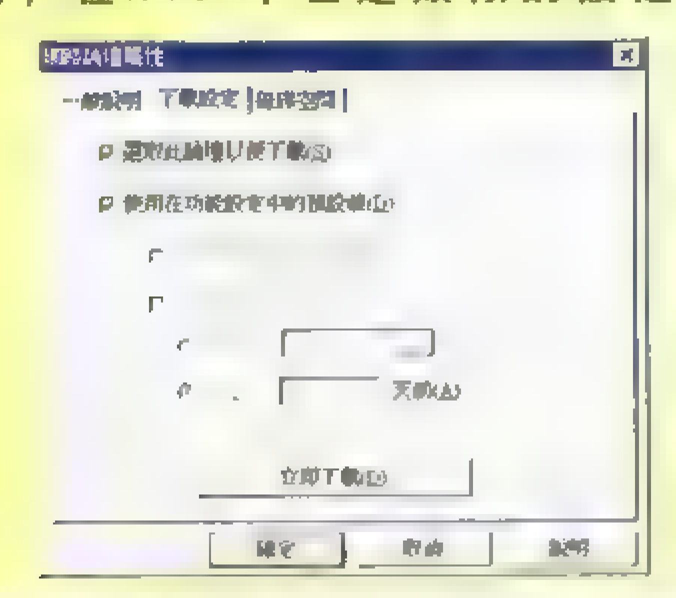
在Netscape及MSIE中都有所謂的離線作業設



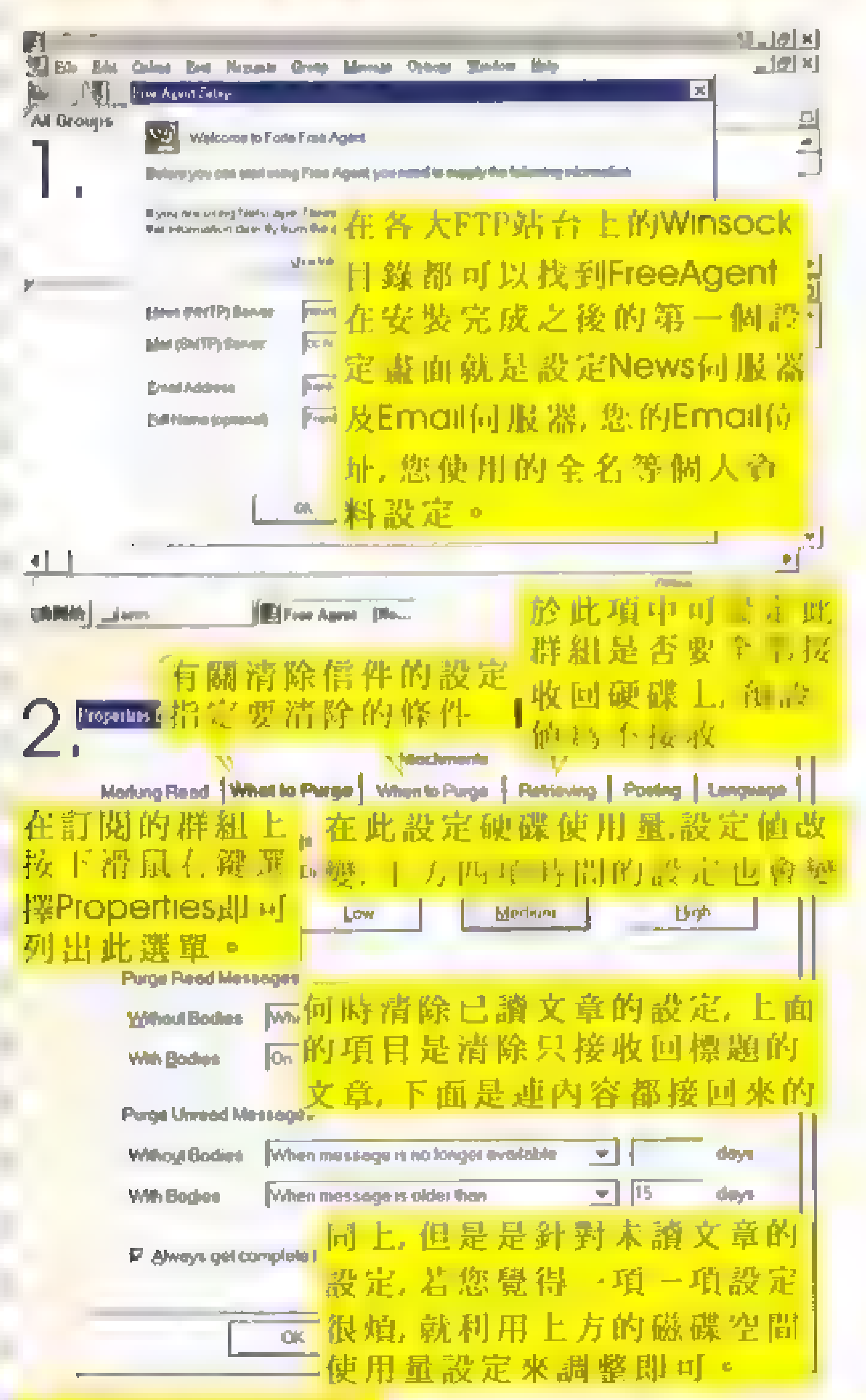
定，這在之前我們已稍微介紹過了，我們現在以Netscape爲例，只要選定了討論群組，在討論群組的名稱上按下滑鼠右鍵就會列出討論群組的屬性，在這裡您只要選定了下載設定即可，您可以立刻下載，當然，您也可以在設定完成之後再利用GoOffline

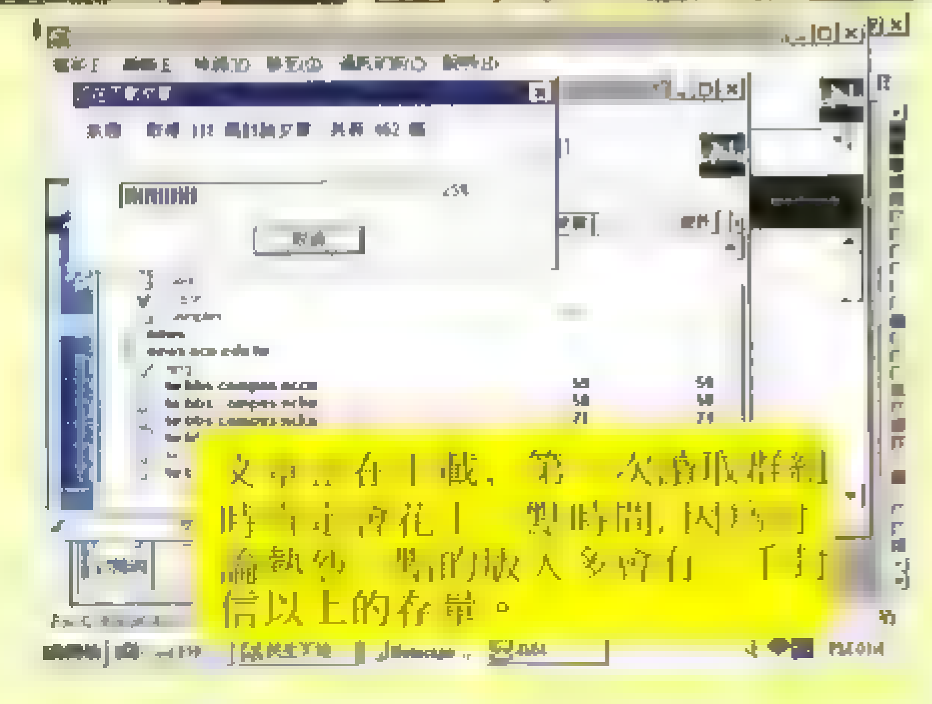
(進入離線模式)下載，如果您是第一次接某個群組，那麼可能要花點時間，因爲可能會有上千封的信您未讀過須要取回的！您可以在下載設定的地方選定只下載最近的信(預設值是500封)。

同樣的，在MSIE中也是類似的設定，而且比



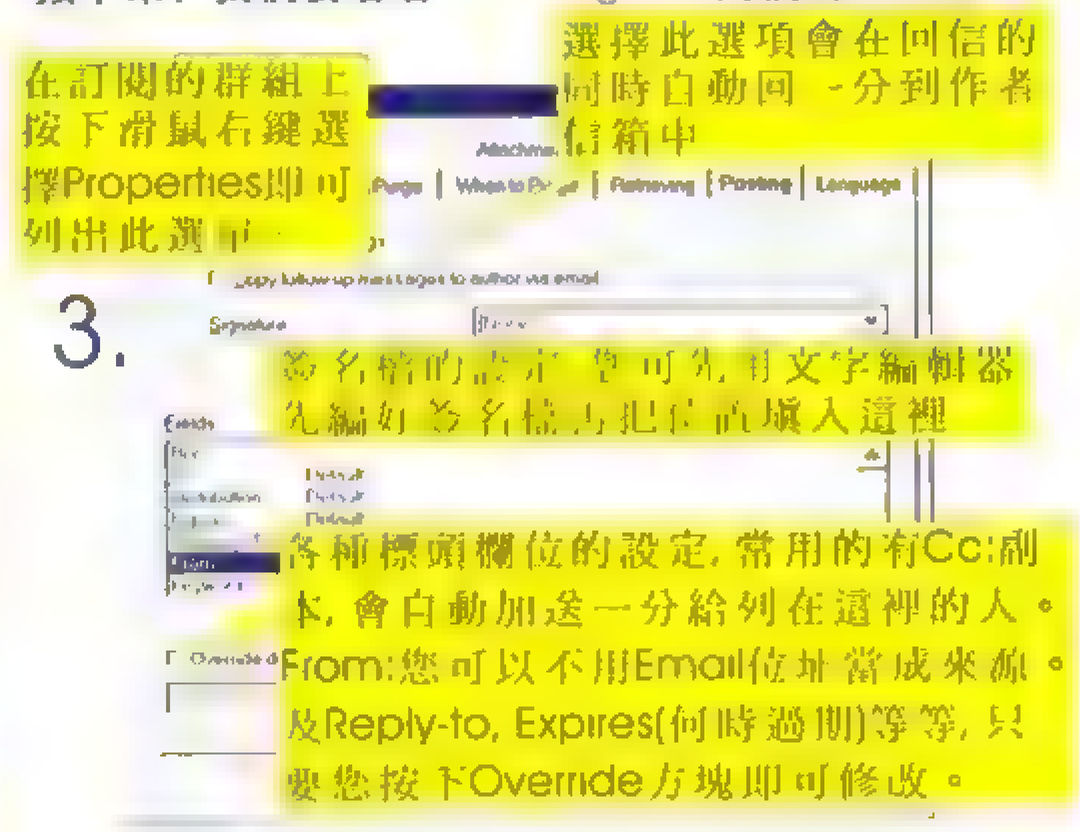
Netscape更直覺一些，如果覺得文章太多，占滿了硬碟，還可以將它壓縮起來！在您下載完文章之後

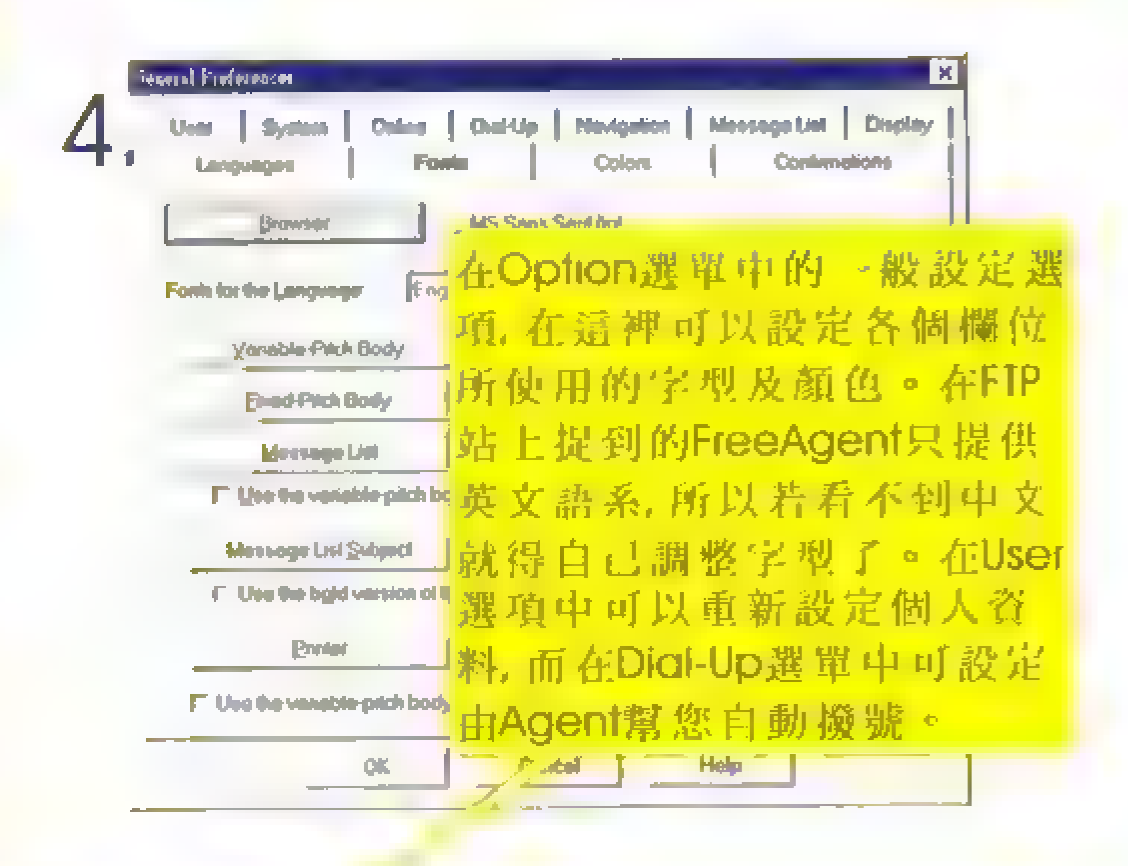




就可以掛電話離線了，如果您在離線後有回信，在送出時請選用Queue的模式(先存起，不要送出)，等到您撥上線之後再送出，千萬不要用直接連線送出的方法！

接下來，我們要看看FreeAgent的使用及安裝。





按下此圖記則會接收您指定接收的群組及文章。

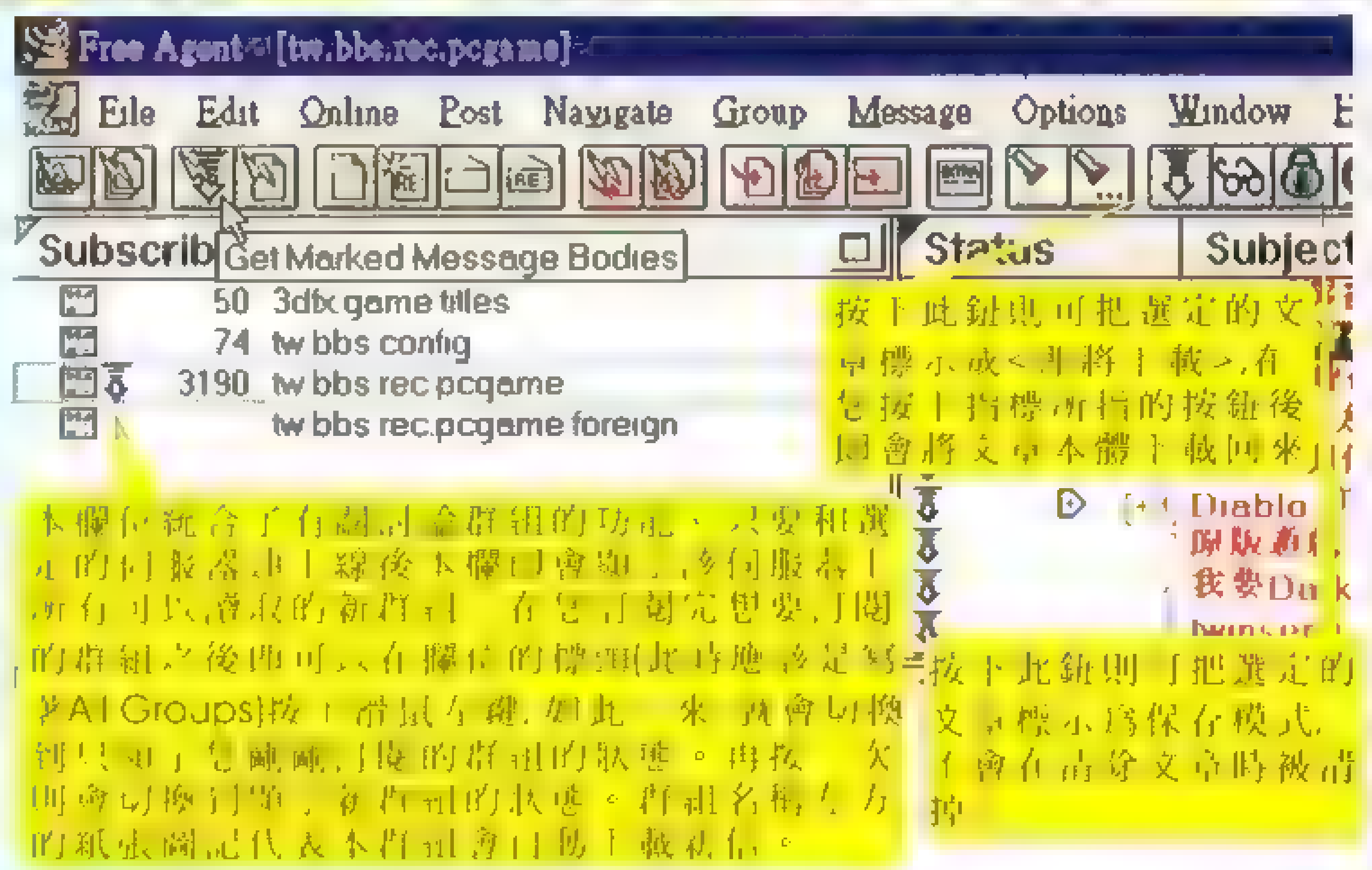
Online Post Navigate Group Message Options

All Groups

按下此圖記可在指定的欄位中找尋您指定的字串，所以可以找特定的群組及標題

Free Agent的使用比起Netscape的News Reader或者是MSIE的Outlooking更要直覺化。使用者所面對的群組設定可及訂閱可以直接在左方的群組清單中完成，不必再從其它選單中挑選。右方即爲文章列表，附有文章狀態圖解

FreeAgent的使用比較起Netscape及MSIE來得單純，也直覺許多，由前面的圖解中可以知道，在安裝時的第一個設定表格一旦填好就可以運作了！其它的選擇項都只是為了使用上更方便而設定的。基本上您只要在該選單中設定好News伺服器的位置就可以自動連上線，(如果您的News伺服器須要使用者帳號和密碼的話就請按鈕到Option->user中設定好來)，接下來，在左方的群組名稱欄位之中會列出本伺服器上所接收的所有群組名稱。您可以以滑鼠訂閱想閱讀的群組，如果群組過多可以用手電筒圖記來尋找您想閱讀的群組名稱。如果您想在取回新信時就將文章內容取回，就在群組名稱上按下滑鼠右鍵選擇Properity選項，在Properity選項中選擇把新信內容(articlebody)取回，若是怕取回過多信件，則可以選擇只取回五百封信件。在完成上述步驟後才可以連擊滑鼠右鍵啓該群組，這樣一來就可以自動取回新信了！在下次您進入FreeAgent後再點取開啓此群組就可以自動把新信捉回來了！接著就可以掛上電話慢慢回信了。如果您不想在一開啓群組時就把全部的信件就取回，在群組Properity設定中就不必選擇取回文章了！這樣一來每一篇文章前方就不會有紙張圖記的出現，代表這文章只取回標題而未取回全部文章。此時您可以把該文章標示為<即將取回>，再利用向下的箭頭按鈕把標記過的文章取回即可。



接下來就是決定有什麼群組比較值得您一看的了！在英文的群組方面由於群組太多，所屬的層面也很廣，只有看您的須要依照關鍵字尋找了！提醒您的是有些群組雖然被申請成立，但是參與討論的人非常少，所以可看性非常差，在廢除的邊緣；而有些群組可能您的新聞伺服器是不收的，得接到別的伺服器才收得到，這個時候您可以寫信詢問您的網路管理人員如何正式要求接收此群組的做法。有部分的群組建議您一定要接的：您的伺服器上專有的群組，因為這種群組可能都是讓使用者和該單位網路服務人員溝通的地方或者是使用者自己的聯誼天地；如果您想拿News伺服器當成離線模式的BBS閱讀器用的話，tw.bbs.*的群組也是非接不可的。

多國語文通吃法！

喜愛逛網站的您是否曾經發現，英文在世界上好像也不是到處吃得開的「國際語言」！？往往逛一逛國外的網站就會發現跑出一大堆的「外星文字」！？筆者在從前曾經說過，Netscape以及MSIE都可以針對不同的語系解碼，比如日文使用的JEUC或者是韓國使用的EUC碼等等，只要解碼正確了，就可以正確判斷字元了，但是我們所使用的二位元組字碼有個很討人厭的地方，就是各國有各國專用的字型，所以就算你解碼正確了如果沒有正確的字型配對輸出，那麼您看到的畫面依舊是亂七八糟的！事實上有關於亞洲中日韓三國的字型問題一直是各軟體公司頭痛的大問題，每次都扯不出一套標準來。而就筆者所知，還有個更可怕的阿拉伯文，更加難以處理！

以台灣的使用者習慣而言，我們最常逛的網站除了使用英文外，就是日文了！許多漫畫資訊動畫資訊及電玩資訊的來源大國都是日本，因此在網路上也找得到一些解決的方法，筆者要介紹的其中之一就是NJWIN，南極星，同樣提供多種多國的解碼，使用archie找尋NJWIN即可以在TANet上許多免費FTP站台上找到此軟體，註冊的相關訊息則可以在BBS站的Hacker等版面找到。南極星可以處理日文及中文簡體字碼，套用在WWW流覽器中算是相當方便的了！另一個解決的方法則是使用微軟公司自己所出的IE專用語言套件，有許多國家的版本，觀看日文所使用的是IE3LPKJA.EXE這個套件。使用之後會出現一套JEUC碼的MSGothic字型，只要在Netscape及IE中把日文碼對映的字型指定為這套字型就可以順利看到日文網站了！使用這套字型有點要注意的，就是如果您的Win95不是4.00.950B(OSR2)，您的許多系統字型會變成亂七八糟的日本字，要到微軟公司的網站去捉GDI的修正檔才行！

在這期網路新聞的一開始，筆者得向讀者們更正一件費用問題的事話說筆者任職於中華電信的朋友向筆者抗議，中華電信對於ISDN在今年九月之後又再增加價的空間，原本六千元的費用總合現在只要三千元即可，而且對於前面申請的民眾還可獲贈中華電信提供的ISDNTA卡。這項優惠專案一直持續到今年年底爲止，不過到明年可能又會有新的推廣專案，在明年資訊月(今年十二月一直持續到明年一月)即可分曉。另外，話說這個月也有幾件大事非提不可的，一項是HiNet對國外的DS3專線通車，使得HiNet一躍成爲對外頻寬最高的網路；而HiNet的四萬二千個56K撥接門號也將在十二月分完工(不過筆者對這個有點意見,因爲中華電信好用的線路留給自己先用的情況實在太嚴重了一點);而十二月初TWIX的機房也將正式運轉,各公司的工程師現在每天忙得團團轉,就筆者觀察的結果,TWIX機房中大多的撥接器都是56K撥接,所以下個月開始台北地區將會多出非常多的56K撥接線路。配合上TWIX所提供的各種Proxy伺服器,對於您上網的多媒體應用及流覽國外資訊都有很大的幫助!

網際網路上的多媒體傳輸應用在以往因爲頻寬及使用者接受程度等等市場問題，一直沒有成爲當紅主流派，然而在目前各種傳播媒體不斷進入網際網路，並將網際網路上的WWW網站當成了一項新的資訊傳遞管道，所以在軟體的開發上也不斷推陳出新，目前在網路上已經出現了一個動畫傳輸的應用軟體新主流，RealPlayer，其實在以往筆者已經提過這個系列軟體(RealAudio及Realplayer)，現在RealPlayer不但能傳輸聲音，也可傳輸影像，最重要的是已經有許多的網站正式引進這項科技。包括了唱片公司利用網路展示MTV試聽帶及單曲試聽；電視公司利用網路展示節目部分內容，要新聞節錄等等；不過私人的網站架設者恐怕就沒有這種財力來購買影像處理及壓縮工具了!目前RealPlayer已經出到5.0版，在播放時是採用ActiveMovie的相同方式播放的，所以顯示卡若是不夠好，影像恐怕會很不順，不過目前市上可買到的顯示卡幾乎都沒問題，只有早期買的才會有一些雜訊等問題。其實目前這類的服務能做的很有限，以網路頻寬而言，這類伺服器由於要應付來自各方的多數使用者，以每個人占掉30Kbit的速度而言，一條1.544Mbit的T1線也只能讓50個人同時下載資料(這還沒計算進路由器本身負荷的問題)，而一般使用128KISDN架設的公司，根本只能容納四個人左右，而RealPlayer爲了防止持續性的網路傳輸負的讓網路跨掉，所以採取了先收取一段十多秒的影像當成緩衝再撥放的方式，在撥放時再按時接取下一段的緩衝，這也造成了接取緩衝的時間過久，影像斷斷續續的問題，總而言之，代價不小就是!然而在未來配合的proxy伺服器以及網路主幹及末端頻寬都增高的情況下，還是大有可爲的!

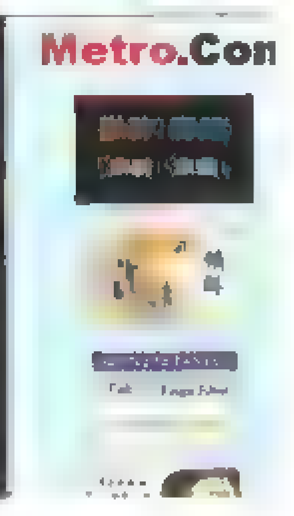
千呼萬喚之中，Iphone5.0終於出爐了!這次Iphone5.0除了以往已有的文字、語音及即時影像通訊功能外，也在美國的伺服器上提供了PC－to－Phone的服務，只要您花點小錢註册，以後利用網路先連線到美國，再利用美國國內電話系統轉接到您想通話的對相，這樣一來，您同樣能和美國的親友通話但是費用卻比越洋電話要低得多,但是這種網路電話的音質比之傳統電話差了一截,而且在網路頻寬不足的時候往往還會嚴重斷音,但是按照VovalTec公司的說法,可以省下95%的電話費用,算一算也值得了!事實上隨著網路應用的成熟,這類的服務在未來必然會愈來愈多,包括從電腦上發出傳眞文件利用網路轉接送到對方的傳眞機上,配合網路功能,行動電話的電話秘書公司等等服務。在目前也已經有某些站台試驗性地從事這方面的程式開發及測試,不過大多沒有對一般使用者開放。大家或許可以發現,玩來玩去,結果到最後,傳統電話反而變成了最沒看頭的聯絡工具了!或許有一天,咱們的傳統電話經過一番改革,反而變成了最便宜的通訊工具呢!

桃園大都會網站介紹

AnonymounsFTPSite(匿名FTP站台)主要的功能是在於提供各種非專賣軟體的下載，或者是讓網路上各種型式的創作有一個交換的管道。然而AnonymousFTPSite是否也會成爲一種事業呢？事實上經營管理一個FTP站是有其技術及經濟上的要求的，我們來看看國外最知名的FTP站：ftp.cdrom.com，這個站從數年前InterNet開始在美國風行之後就一路擴充了一大票的昂貴設備，包括了高達100Mbps以上的網路頻寬，數台高性能的PC伺服器，上面裝的都是高價的RAID設備。同時也開發出許多的額外服務，除了讓網友有更佳的服務之外，也讓自己的經營財源有著落！接下來要爲大家介紹的一個網站，它的經營手法也開始走向此類網路服務業的方向，就是桃園大都會這家公司的網站。它的網址爲http://www.metro.com.tw/，您也可以在網站搜尋引擎上輸入"桃園大都會"此一字串找到他們的網站！

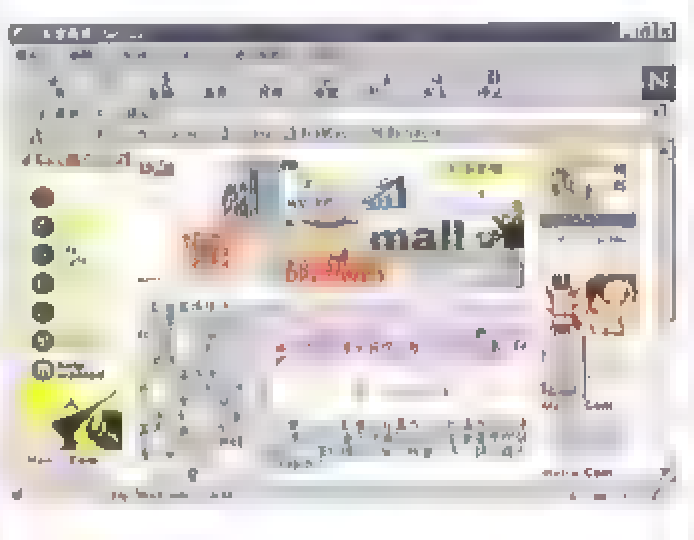
桃園大都會的網站對於一般的網友們最主要的服務就是各類的分享軟體(shareware)、公益軟體(Publicdomain)的下載，所以對檔案的分類整理就做得非常專業，包括了各類新進檔案的列表、各類熱門檔案列表以及推薦檔案的列表等等。對於檔案的分類則是細分爲29大類，不過這些軟體都是以DOS及Windows系列的軟體爲主，對於咱們一般使用者自然是夠用了，然而對於使用層面比較廣的玩家們而言就不是很適合的站了！話說回來，按照本站的分類法，各位讀者們的確可以非常快速地找到您要

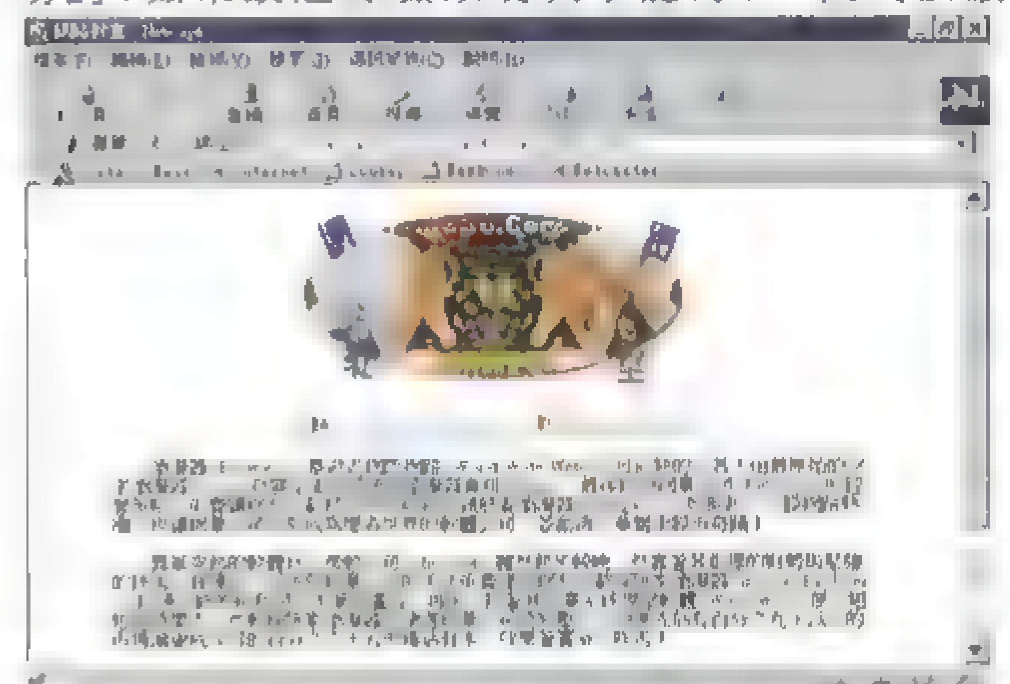
桃園大都會的網站也有和交大、台大、淡大等



FTP站合作提供最新的軟體目錄給TANet上的使用者，而且也像FTPCDROM公司一樣定期發行軟體光碟，將站內的軟體整理於光碟上，讓不想浪費電話費用的撥接使用者可以一次享用所有的軟體(詳見會員權益介紹)，同時也爲各位使用者代爲註冊許多知名的shareware軟體，讓沒有國際信用卡的您也可以方便地使用原版軟體哦！

當然，身爲一個綜合性服的網路站台，桃園大都會上也有其它相當有用的資訊內容，包括了時事新聞的服務、各種食衣住行最新消息等等，筆者還發現了一個相當好玩的討論區，叫做網路教室，這個討論區每隔一陣子就定出一個熱門網路話題讓使用者們討論，最近討論的話題是MSIE以及Netscape的大戰，在這裡就可以看出一點很好玩的情況：什麼叫做網路教室呢？所謂的教室自然必須有一個相當有經驗以及技術的老師指導才能稱之爲教室，然而照目前站上的情況來看，只能稱之爲一個討論區。由此也可以知道網路教學的經營也不是很容易的！如果缺乏經驗以及教學能力，不但沒法讓

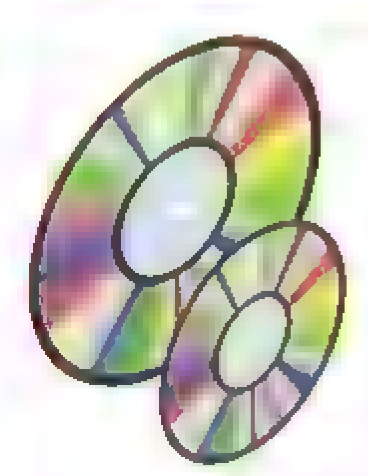




使用者在看完所有的文章之後得到知識的收獲，還可能得到反效果，讓討論區變成嚼舌根的場所而劣質化！當然，網路服務業在台灣剛在起步階段，相信在不久的未來，這些服務網站在規模上和品質上都會有長足的改進！

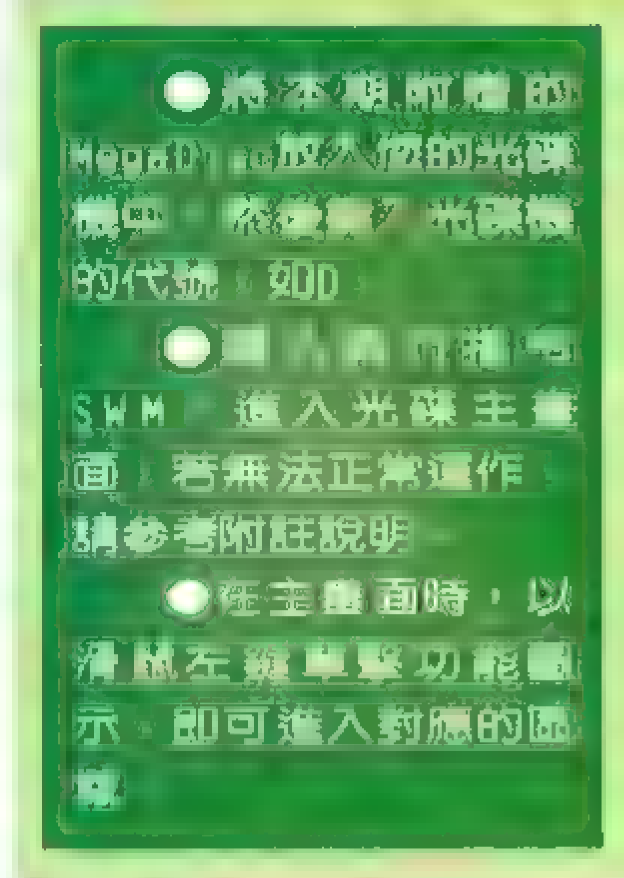
桃園大都會的新聞網站，由於使用了Frame的方式讓人看起來都在本網站上一樣，[illegible]的Frame都是[illegible]的，由於這種做法在著作權上有很大的問題[illegible]網站內容[illegible]，所以有新聞媒體已表示將對使用這種做法的網站提出告訴！在此將此一訊息和有[illegible]的WebPage與讀者們一同分享！

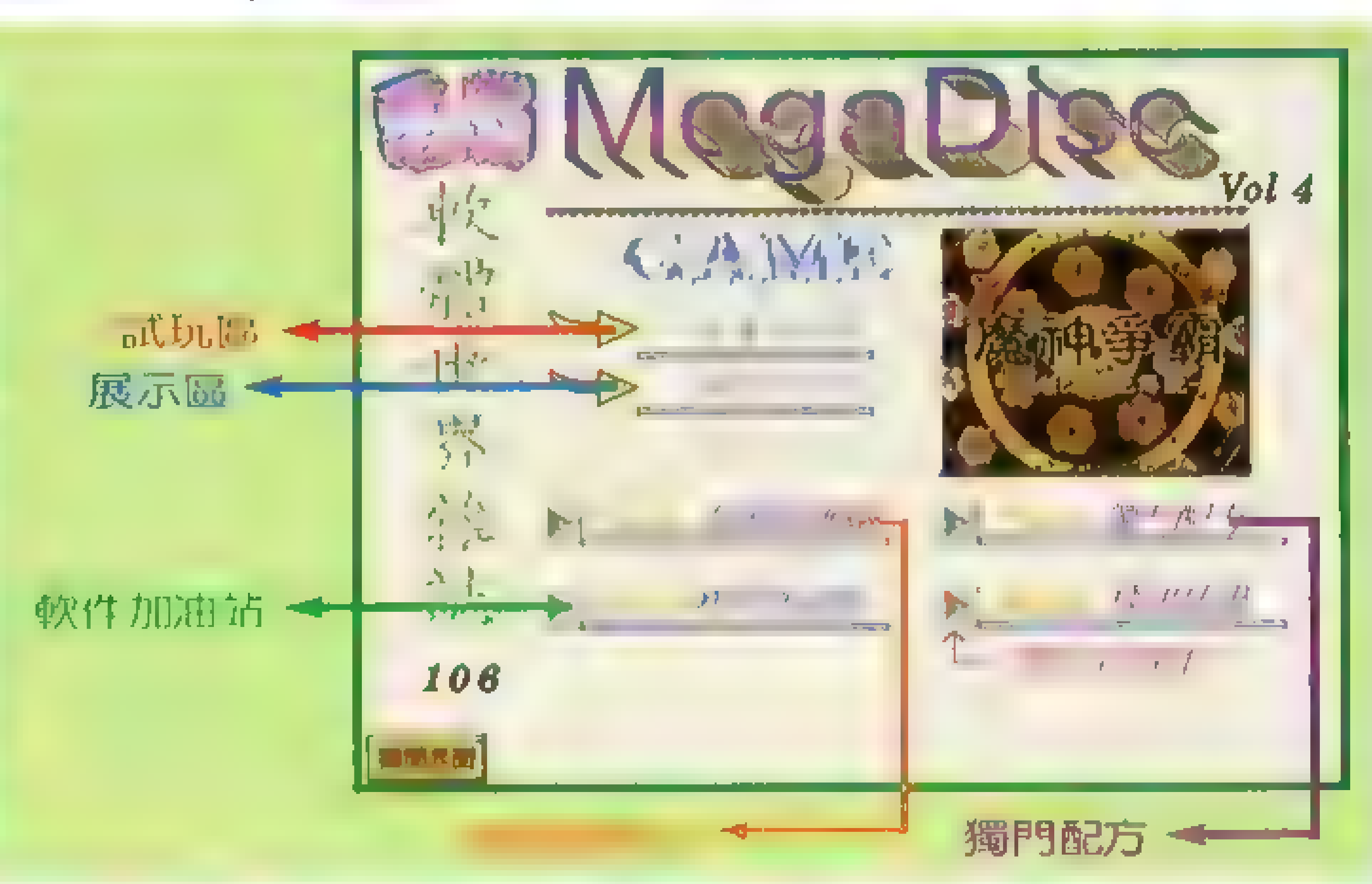
MegaDisc小棧



本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的MegaDisc只適用於DOS的作業環境下執行，若讀者在Windos3.1或Windows 95的MS DOS模式下無法順利執行，請以DOS 6.20或6.22開機後，再執行啓動指令。WINDOWS 95使用者亦可安裝WIN95 圖形介面，詳細安裝方法，請參閱光碟內之NEWSWM.DOC。

MegaDisc使用步驟





●附註說明：

(1)若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的UNIVBE.EXE驅動VESA模式。若驅動UNIVBE後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。

(2)在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常。

(3)若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值爲聲霸卡（220,7,1）

(4)若使用圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版的文字介面。

(5)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

(6)本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(7)執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

Gubble Ⅱ	WIN95	\Gub2\Gubsetup.exe
NCAA Fotball '98	WIN95	\Ncaa98\Ncaa98.exe
Youngblood	WIN95	\Young\Young.exe
Sub Culture	WIN95	\Sub\Scdemo.exe
F/A-18 Korea	WIN95	\Fa18k\Fa18k.exe
Manx TT Super Bike	WIN95	\Manx\Manx.exe
Lords of Magic	WIN95	\Lords\Lords.exe
銀河飛將 V：神喻	WIN95	\Wc5demo\Wc5demo.exe
Sid Meier's Gettysburg!	WIN95	\Smgdemo\Smgdemo.exe
Andretti Racing	WIN95	\Andretti\Andretti.exe
捍衛雄鷹4.0(Falcon 4.0)	WIN95	\F4demo\Setup.exe
Balls of Steel	WIN95	\Bossw10\Bossw10.exe
Warhammer Epic 40000:Final Liberation	WIN95	\Fldemo\Fldemo.exe
Dreams	WIN95	\Dreams\Install.bat
Joint Strike Fighter	WIN95	\Jsf\Setup.exe

展示區

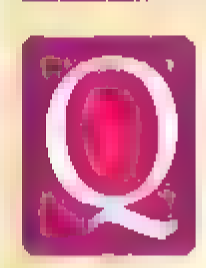
Armstrong	WIN95	\Agent\Go.bat
銀翼殺手(Blade Runner)	WIN95	\Blade\Preview.exe
黑暗王座Ⅱ(Land of Lord Ⅱ)	WIN95	\Lol2roll\Preview.exe
UBIK	WIN95	\Ubikdemo\Ubik.exe
炎龍騎士團外傳：風之紋章	WIN95	\Fd\Fd320.avi
魔神爭霸：古老的黑色傳說	WIN95	\Magic\Demo.avi

DIE BY THE SWORD	WIN95	\DBTS\SETUP.EXEAgent

- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…

主A大夫：生蠔法蘭克
副A助理：捲毛主編

烘培雞不是烤雞，是HomePage

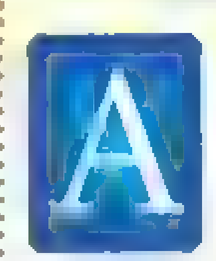


(1)什麼是「烘培雞」？

(2)軟世中常發現錯字、錯別字和語句不通順的地方，希望在編輯上能注意一點。（不必急著出刊嘛，印錯字不好ㄋㄟ）

(3)在「非常爬行榜」中的「非常銷售」裡，提供資料的三井股份有限公司是否有在中壢市開資訊賣場？（名為三井資訊，在善美超市B1）。

(4)建議貴刊能多多參考別的電腦雜誌，取長補短，他們的優點多多學習，如：新時代他們的回函，要求玩家寫得很詳細…等，自己的缺點？自己明白，謝謝！



(1)連烘培雞都不知道，可見你還沒上過網路喔！HomePage－WWW上的靈魂所在，學名稱做：首頁，俗名叫做烘培雞。

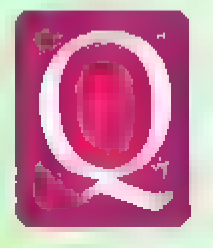
(2)感謝您的建議，創造一本全無錯字的軟體世界雜誌，一直是主編及眾位編輯的願望，希望在這期就能實現。

(3) Yes，You Got it!!

(4)多參考別人的優點，這一方面主編一直都身體力行，不過參考的對像並不限於電腦類雜誌。舉凡汽車類、財經類、娛樂類、學習類…等雜誌都是參考目標，而且每星期一、三還故定參考兩本「快報」類刊物。

捲毛主編

模擬城市3000代理公司未明



各位軟世的工作人員好，小弟有許多問題想請教一下，請為我解決困難！

(1)我的音效卡在我堂弟來我時，不知道給他怎樣「搞」，被搞得沒聲音了，之後不管我重新設定多少次，照樣無聲，Why？Why？

(2)我在前幾期的軟世雜誌看到了「所期待的遊戲」中出現了「模擬城市3000」，請問中文版也會由貴公司代理嗎？會在今年上市嗎？

(3)請問貴公司的「風雲」，何時會推出？

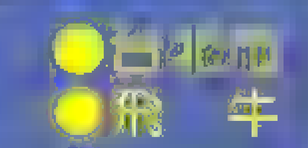
(1)您的堂弟可能有練過化骨綿掌吧？竟然有如此神奇之事！您先確定一下，音效卡是否已經設定正確！在DOS下可以試用音效卡附的設定程式測試音效，在Win95下可以到「系統」、「裝置管理員」中看看您是否有把音效卡的IO Port，IRQ都指定正確了！並且順便看看音量調整的部分是不是被弄成靜音了！這種烏龍事生蠔法蘭克也遇過呢！

(2)模擬城市3000的確令人期待，不過由於智冠科技目前已無代理國外遊戲的業務，因此該遊戲現在會由那一家公司代理還未得知。從手上的資料顯示，模擬城市3000的發行時間應該是98年第一季。

(3)「風雲」，預定於3月29日青年節風雲上市。

捲毛主編

印圖用一般的列印功能即可

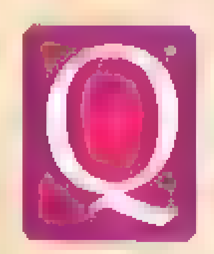


你好！我有一個問題：我想要投稿「遊戲私房話」，但不知道如何將該遊戲的圖形印出？以下是我對本雜誌的建議：①在雜誌中，「辣片追緝令」、「NEW GAME STATION」、「ゲーム FOCUS」的單元裡，小弟我認為美中不足的是系統需求的部分。由於每個單元的系統需求都不完整，像有些少了售價，有些少了發行日期…等，希望能全部統一，方便於讀者。②在裝訂上希望能再好一點，因為曾經有掉頁的問題。③在「攻城略地」的單元裡，希望能將同一種遊戲之攻略同登在一期裡。由於想立刻知道一種遊戲的攻略，不必再等20天才看續集，十分麻煩，願能改進。④希望能增加一個單元，此單元的內容是：雜誌社出一些有關電腦、軟體及其他相關問題，供讀者寫信回答。再以抽獎的方式，每月或每周抽出幸運者，並送軟體一套或其他贈品。

一般的做法是先將遊戲圖形抓下存成.JPG或其他格式的圖檔，在用秀圖或圖形編輯軟體載入圖檔，最後以該軟體的列印功能印出即可。

捲毛主編

電腦螢幕V.S.電視螢幕，當然是電腦螢幕好！



家中的電腦在暑假升級後，將整台主機換成IBM3.2、32MB SDRAM、K6 166，後在玩遊戲時，速度有時變快，有時變慢；原因何在？（主機板為捷邦C1500C B4）。

現在的螢幕好貴哦！不知道用電視來搭配電腦使用還是用顯示器搭配比較好，如果用電視來搭配的話，需要那些零件、設備？

您的情況很奇怪…怎麼會有時變快有時變慢呢？是怎麼樣的情況變快又怎麼樣的情況會變慢呢？如果是您的電腦不夠快，玩遊戲應該會一直有"間歇性變慢"的情況出現，至於其它原因，由於您的描述太模糊了，生蠔法蘭克只好回家邊吃生蠔邊為您祈禱了…

電腦螢幕貴是有道理的，不信您去買一些TV視聽組合卡將您的電腦畫面轉到一般電視上您就知道了…解析度是差很多的！除非您家裡的電視是屬於貴得要命的高解析度機種，否則那畫面還真是不能看啊！目前Sony，青雲公司等都有推出這類可以搭配電腦，LD等解析度的電視，這類電視也可以直接使用VGA接頭接上去，您可以前往一問價格哦！基本上使用電視玩電腦的人大多是因為受不了電腦螢幕的色調才去換成高級電視的！至於將電腦轉到一般電視的卡，您只要花半天到台北逛逛TTStation或NOVA（都在火車站旁邊嘛！）就可以問到了！

生蠔法蘭克

SYSTEM強佔記憶容量，應該是Config出問題囉！

在我重新安裝WINDOWS 95之後，本來無事，但不久不知何故，只要在DOS下（非程式集下的DOS模式），其中SYSTEM方面竟佔了記憶體一百多KB，記得以前頂多幾十KB而已，請問這是為什麼，且要如何恢復成幾十KB？謝謝！！

所謂非程式集下的DOS是指使用關機功能中的"MSDOS模式"或者是"前一版本的DOS"呢？請您檢查一下config.sys以及config.dos這二個檔案中對於記憶體調校的裝置是否已經正確掛上吧！

生蠔法蘭克

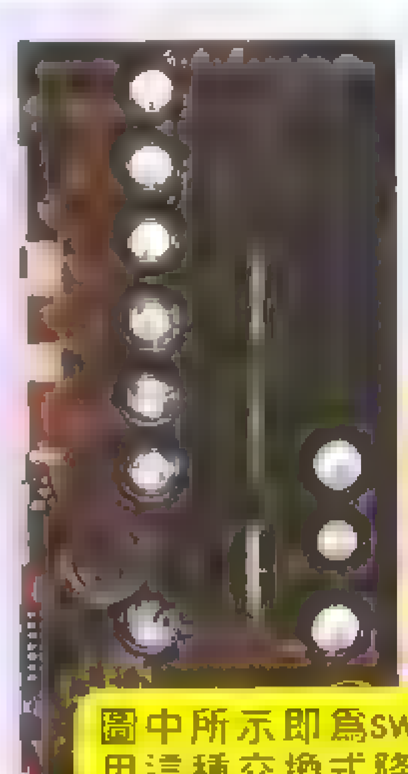
在上次我們大略提過了一些用於主機板的技術，這次我們則繼續上次的話題，讓您在本季DIY市場中更加無往不利！其實對一般使用者而言，DIY的選購本事只要多注意專業硬體雜誌上的消息就可以知道不少新知，對於某些非國際性的小雜誌所作的所謂"測試"，"評鑑"，大家看看就好千別太認真。當然，筆者日前在和一些任職於硬體製造廠的朋友擺龍門陣時，也有人提出很了有趣的妙解：常看News(BBS)二手市場版，您只要看到什麼新產品剛上市沒幾個月就有一堆人想要脫手的話，肯定是有點原因的，您就先別買了。像國內某大主機板製造商所主推的AGP加速卡，雖然晶片本身加速能力不錯，可是畫面清析度則讓不少玩家感到失望，現在也成了二手市場版的"主流派"了！

動力火車 Power Station

嘿，用到這個標題可不是幫某團體打歌咧！一來是要告訴各位電源(Power)的重要！二來也要告訴各位一個小秘密，那就是咱們的主編大人長得很像這個團裡的酷歌哦！(希望這段別被馬賽克才好！)在電路的觀點之中，電源也占著系統穩定度的大部分因素，您若不信，可以把電腦接到音響上聲音開大一些，馬上就可以聽到硬碟轉動造成的雜音透過電源系統傳到您的主機板上的音效卡之中！除非您用的主機板和電源供應器都是特別設計過的頂級東西，否則這些都是很難免的雜音，這也是外接式音源器一直比較受歡迎的原因。事實上電腦的電源系統從電源供應器開始一直到主機板上的線路都是穩定度的關鍵，筆者在從前也提過了Compaq電腦訂做的220瓦電源供應器一個要五千元的故事，至於今天的重點則放在主機板上的電源系統，主機板上的電源系統要供應電源給CPU，RAM，系統晶片等重要的部分，這些部分雖然都是數位的線路，但是仍然逃不過電路類比的特性，這些都是主機板製造商可以發揮的部分。以DRAM的部分爲例，電源線的寬度就影響著DRAM操作的穩定度，由於DRAM上的資料變化都是電容高速充放電，所以若是DRAM模組或主機板上的佈線不夠寬則容易造成DRAM資料操作錯誤。這點在消費者購買DRAM模組時特別容易疏忽，同樣品牌的DRAM顆粒在不同廠牌的模組上一樣有可能因爲供電線路及地線的寬度問題而造成穩定度不同。

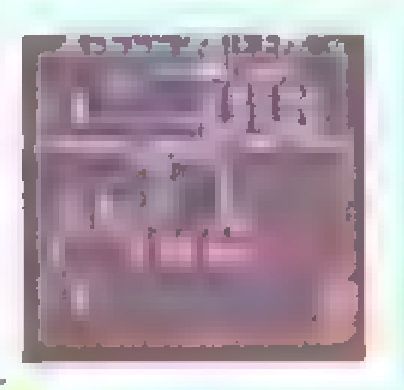
接下來則是供應主機板上其它較低電壓的元件的變壓設備，我們知道目前的半導體在速度及線路密度的大幅度提高下，大多會將操作電壓降到5伏特以下(雖然五伏是剛剛過時的工業標準)。但是咱們大多數的電源供應器則是仍然活在老時代中只供應5V及12V二組電源給主機板，這個時候主機板就有責任加上一些降壓設備把5V的電源降到所須的電壓去。以往使用的消耗式降壓元件由於是利用電阻的方式消耗掉多餘的電壓，所以CPU發熱量若是10瓦這個降壓元件的發熱量就可能高達4瓦，所以目前幾乎都是使用switcing regulator(切換式降壓元件)，主要是利用半導體接面間的位能差來提供所須電壓。這個交換式電子元件所耗損的能量大約只有輸出量的百分之五，所以對於目前愈來愈熱的CPU而言，幾乎所有的主機板製造商都已經採用交換式降壓元件，交換式降壓元件甚至可以用手去摸而不會被燙到。而對於現在新的CPU而言，光是如此還是不夠的！現在的CPU由於多採用高倍頻(高內部運作頻率)，所以大多會把CPU內部核心以及對外連接界面所採用的電壓分開來，內部高速的核心部分使用較低的電壓，外部的連接的界面則使用較高的電壓，這點在Intel P55C(MMX)，AMD K6等等新的CPU是如此的，而且有一點很好玩的是核心電壓不斷地下降，可以說爲了解決發熱的問題，只要有更高頻的CPU出現其核心電壓就會變得愈低 所以主機板上的電壓選擇器就顯得很重要了！以目前國內外比較流行的設計而言，大多可提供八組不同的核心電壓(Vcore)，或十六組左右的核心電壓(由3.5V一直到2.1V)以應付未來使用於socket 7上的新CPU。筆者見過最暴力的應該算是ABit所使用的選擇晶片，竟然可以提供32組的核心電壓(測量值由3.57V到1.43V)！愛好"玩弄"CPU的玩家，喜歡使用新CPU的玩家一定得試試！

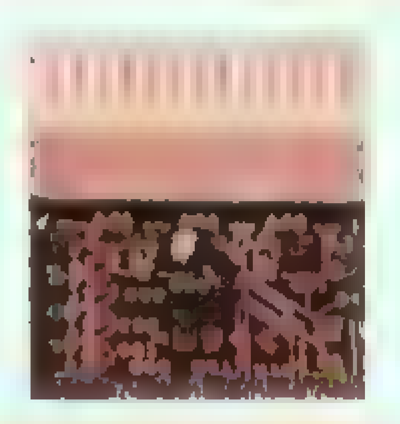
ABit所使用的新電壓控制選擇晶片Raytheon RC5051M。提供32種的Vcore及VIO電壓可以支援未來更多的新CPU，一般的晶片頂多提供16種選擇。



圖中所示即爲switching Voltage regulator，使用這種交換式降壓元件的主機板對於未來大功率的CPU才不易有過熱的現象。而且最近的CPU也有可能使用到10安培以上的電流，一般只有交換式降壓元件提供這種供電能力。

在上一次的介紹中曾經提過PC98的要求中必須能讓使用者隨時得知系統運作狀況，若有異常現象尚須能警告使用者，因此Intel也弄出了一套LDCM的系統，其實Compaq的每一台伺服器早就已經使用了類似的技術了，在CPU溫度過高時還可以將風扇速度加快，所以主機板製造商該負責的工作有項很重要的就是如何量測CPU工作溫度給使用者知道。按早期的主機板都是直接把LM78裝置於CPU插槽中的機板上，不但沒有和CPU直接接觸，也違反了Intel公司及其它各CPU製造商所慣用的量測方式：由CPU上方正中央測量。針對這點，坊間恐怕也有不少雜誌會開始討論了，我們先來看看如果LM78沒有和CPU接觸會有什麼事情發生：CPU所發出的熱全部經由空氣對流及輻射現象傳導至溫度測量晶片上面，所以反應速度非常慢，按筆者由業者手上得到的一些資料顯示這段延遲可能會高達二分鐘以上，而且熱輻射散逸及空氣熱對流都可能讓LM75的溫度比CPU低太多。接著，我們再看看由CPU下方量測的缺失何在，Intel的CPU由於晶片本體在封裝體下方，所以由下方接觸量測和由上方接觸量測都差不多，但是由於IBM發明的C6製程，所以AMD的CPU K6是把Dies放在封裝上方，直接利用金屬部分散熱，所以要是由CPU下方量測一定會有頗大的誤差。這個時候只能讓使用者或由工程式針對每一種CPU來做校正。比如說AMD的CPU K6在精密儀器量測下是70度時，LM78的溫度可能只有30度，而同樣的LM78溫度對映到Intel的CPU時，CPU溫度可能還不超過60度，這時就只能靠人工校正對映的方法了。所以在購買板子時最好先考慮一下測溫晶片是否是放置於CPU上方接觸，(至少也得做個東西和CPU接觸，在不在CPU上方就先別計較了)，要是購買到了不合標準的板子，只好好好"自我校正"一番囉！





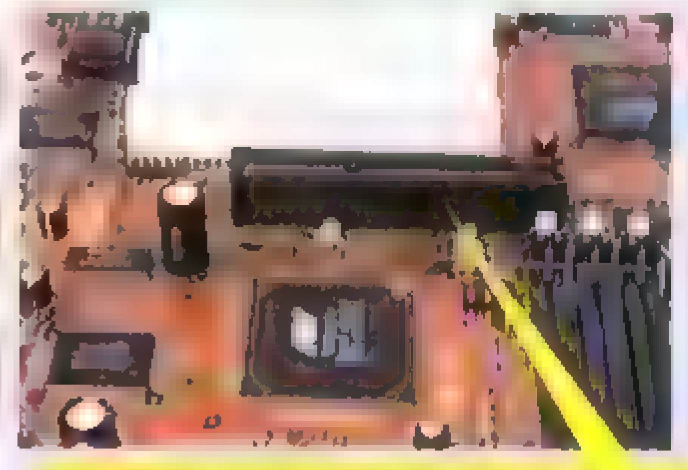
上圖顯示了二種量出溫度的做法，左方是傳統的方式，把LM75貼在主機板上，右方則是某些公司打算採用的方式，有個上突的測量器和CPU接觸。最新的做法是把測溫器做在散熱片下方和CPU緊貼，就如目前常用的測溫筆一樣。

記憶體的支援

Intel為了讓系統速度大增，所以在前二年正式於晶片組中加入了PBSRAM的支援，所以PBSRAM變成了可怕的「系統加速器」，讓Pentium級的機器在記憶體存取速度上硬是幹掉了沒有加PBSRAM快取的PowerMac，然而針對未來3D圖形處理及更高的系統速度，現有的DRAM仍然有加強的必要，因為大量的3D資料存取仍然會讓快取的表現嚴重下降，尤其是在底層的記憶體不夠快的時候系統的表現更是差得多！當然，這個時候只有把各種原本"困"在高階工作站的技術拿來用用了！Intel有二大計劃，但是目前看來好像有"主推副推"的現象！Intel的計劃中包括了二個種類，第一個方法是把現在RAMBus公司的RAMBus技術拿來當主記憶體，有關於RAMBus的技術在前幾期的RAM簡介中已然提過，是一種智慧型的高效能DRAM，由於內建的控制器有極高的效能，所以雖然只有8bits及16bits的寬度，但是提供的存取速度卻是目前所有DRAM產品之冠！唯一的缺點就是：貴！因為RAMBus技術掌握在RAMBus公司的手中，所以Intel一定要為了RAMBus付出代價，所以Intel目前只好先把RAMBus設定為公元二千年的主推科技，現在就先冷凍倆一陣子吧！代替而今的方案則是Dual Data Ratio SDRAM，這是目Intel已經定支援的產品，而且VIA VP3的晶片組也已經支援了，只要主機版製造商在設計板子時記得調整一些地方即可使用。DDR RAM是SDRAM的一種，由於在電腦系統時脈的上升緣及下降緣都可以輸出入資料，所以在100MHz的系統頻率下可以提供200Mhz*64bits=1.6GByte/每秒的超高速度存取。不過這裡的計算是指在資料已經備好可以輸出入的情況下，實際的輸出量還是比新版的RAMBus差了一些(如果目前的SDRAM可以使用5-1-1-1-3-1-1-1的時序，DDR SDRAM則可以提供5-0.5-0.5-0.5-3-0.5-0.5-0.5的時序，因為一個時脈可以輸出二筆資料，所以會有0.5的出現)。而Intel目前的晶片組則尚未有支援的動作，預計在下一組晶片組應該會有支援。而目前72pin的DRAM在未來二代的主機板應該是會被請出市場，所以價格方面是一路下滑，而168pin的SDRAM及EDO RAM則是小幅上漲的情況。當然，在消費者在購買的時候還是注意一個小訣竅：按自己須要去找市場上最便宜最主流的產品即可！對這類電子產品，除非有須要，否則是不必花大錢當實驗品的！

Intel+MS=? AGP!?

關於主機板上的BUS問題也是大家所關心的焦點，Intel及微軟公司始終有意無意地在某些市場政策上達成一些很暧昧的共識，包括暫緩對64bit PCI BUS的支援，及想辦法讓所有週邊從ISA Bus上「離家出走」等等都是很讓筆者有陰謀感的市場政策，而目前Intel所主推的AGP Bus更是把這種被陷害的感覺帶到了最高點！當然，要講到這種問題，難免得從週邊市場開始看起：PCI Bus夠用嗎？　我想答案是見人見智的，以咱們軟世的玩家須求而言，PCI BUS上只要有一張夠好的顯示卡，其它的週邊可能都在ISA BUS上或內建於主機板上不用多占PCI插槽，所以理論上而言應該是夠用的，Intel的第一步當然是先要讓您覺得不夠用或不夠快才有可能上推另一種新的BUS出來，市場上最早轉型成功的非高速ISA週邊應該要算是音效卡吧！問題是：音效卡在ISA Bus上活得挺快樂的，怎麼會跑到PCI BUS上分一杯羹呢？原來在ISA BUS上的音效卡能力有限，無法輸出3D效果的環場聲道部分、容易讓CPU負載重、玩MIDI的人更是會很傷心地發現最多只能用到64個聲道(這還不夠多嗎？..而且內行人都知道用音效卡當音源器下場大多不太好)等等...所以將音效卡拱到PCI BUS上便成了很重要的事情，不過筆者見過一些產品也覺得普普而已。至於在高級玩家及SOHO族的市場上常見的PCI網路卡、SCSI卡、ISDN卡等等，好不容易PCI BUS的頻寬和速度都被占滿了！所以Intel的最新利器AGP匯流排就順利出籠了！



目前最早開始支援AGP匯流排的Pentium用晶片組是VIA的VP3，在各地已有舖貨。Intel則要到末代晶片ZX才要支援，目前大多的支援晶片組都是Pentium II專用的。

AGP BUS是個很好玩的東西，是專門為圖形加速器而設計的匯流排，基本上這個匯流排應該要算是PCI匯流排的變種，它的訊號腳位和PCI匯流排都差不多，不過在時脈及記憶體控制上就有很大的差別了！大家都知道3D的遊戲已經成為了市場的主流，而3D繪圖除了須要大量的計算力之外，材質的張貼才是最勞民傷財的部分！3D造形上每一個可視面都要貼上點陣圖材質(否則您就會看到一堆空的3D框架)，以PCI BUS的傳輸速率而言，對於高精密度的一張動畫是絕對不夠快的，以往的做法都是在卡上做一大堆的暫存區，然後想辦法把要用到的材質全部先丟到卡上的暫存區去，以免動畫一開跑後就來不及了！這樣的做法是不錯，可是卡的成本會高居不下(信不信筆者用過最貴的PCI BUS 3D加速卡一張要60萬元？)，對於遊戲工業是極不利的，所以如果能夠直接讓加速器在主記憶體上拿取材質資料也是很不錯的想法，對於這方面的速度要求，64bit PCI匯流排雖然可以辦到，但是主機板又太貴了，是高階伺服器的專利品，所以AGP匯流排就在這個情況下跳出來了！AGP匯流排沿用了32位元PCI的大部分腳位設計，但是使用66Mhz或132Mhz的時脈！在一般情況下它可以使用PCI匯流排的方式驅動，傳輸率是66Mhz*4byte=256Mbyte/每秒，算是很快的了！但是這個模式下面它就像是一個高速的PCI裝置一樣，沒有辦法完全發揮AGP設計上的優勢！如果使用AGP主動模式的話，有二個優勢可以發揮：第一是可以使用132Mhz的速度(其實只是把66Mhz的時脈分成上升緣及下降緣來使用)，第二則是加速器本身可以自動到主記憶體中搬材質貼上框架，CPU再也不用去管該如何"伺候"老大的加速器！聽起來很理想吧！偏偏就留了一個伏筆：為了讓加速器能夠順利在主記憶體之間搬動3D資料，所以創造了一張GART表格，可是有關的程式技術大部分都是「微軟專利」！意思就是除非微軟點頭，否則您別想在MS Windows之外的地方看到這個功能！　所以對於業界而言這的確是可怕的陰謀！然而在玩家而言，由於Win95的Direct3D及OpenGL的加入支援，使得3D動畫的製作在Win95平台上變成極為主流的程式設計要點，筆者在一些國際電子展見過一些高階的AGP加速器，效果可謂前所未見！所以建議軟體的玩家們一定要買有AGP匯流排的板子！至於AGP的顯示卡部分，仍然要注意品質，尤其很多台灣廠商做的卡畫面都不清析(電路的類比特性掌握不佳)，往往一上市就成為二手市場的熱門產品，這點是各位要注意的！

　　Intel最近頻頻為Pentium II造勢，並且也宣告了自ZX晶片組之後再也不出Pentium的晶片組了！再加上Pentium新發現了致命的臭蟲，所以高檔的P II CPU正慢慢走向民間，如果您有興趣價格又合適的話，不妨試試在高頻下威力更勝Pentium的Pentium II！當然，如果您現在買Pentium II又有想在未來升級的考量的話那麼恐怕魚與熊掌難以兼得！Intel為了更高速的CPU，又將slot 1的設計更改，成為slot 2，使用在未來的Pentium II上。偏偏K6又一直以超強的整數運算能力追在後頭，所以在目前筆者仍然建議您不要急著跳進Intel的"彩色世界"中！

★作者：Gorden Peng

動力一號方向盤—賽車遊戲的新生命

前言

一九九七年的腳步在不知不覺中又走到歲末了，各位遊戲玩家的功力在這一年中是否又精進了不少呢？在這歲末年終的時候，我們要介紹一組玩賽車遊戲時必備的工具「動力一號方向盤」，平常我們在玩賽車遊戲時，不是用鍵盤操作，就是用滑鼠操作，不但不夠靈活，精確度也不夠，更不用說真實感了。也許有些人會用GAME PAD或是開飛機的搖桿來控制賽車，這就更缺乏臨場感了。現在你可以試試看這組「動力一號方向盤」，保證讓你有完全不一樣的感受。

PC Power Wheel（動力一號方向盤）的特點

這組方向盤控制器相當於一般的雙軸四按鈕搖桿。要如何設定我們下文會題到，首先我們先來看看這組方向盤有那些特點：

(1)類比訊號操作方向盤，讓你感受真正開車的樂趣。並附有一組腳踏控制器，讓操作者能輕易的控至汽車的前進或後退。在方向盤的左下邊也附有一組排檔器，這個排檔器可上下前後切換，其功用可由遊戲來定義，至於這四個方位與一般搖桿的關係如下：

「上」=Joystick 1 Button A only.
「下」=Joystick 1 Button B only.
「前」=Joystick 2 Button A only.
「後」=Joystick 2 Button B only.

(2)類比訊號油門控制及煞車踏板，踩右邊踏板是加油往前跑，踩左邊踏板是煞車，不過踩到底會向後跑，也就是倒車了。

(3)在方向盤上附有四方位的切換紐，其功能與與搖桿的關係如下：

Button 1A = Joystick 1 Button A only.
Button 1B = Joystick 1 Button B only.
Button 2A = Joystick 2 Button A only.
Button 2B = Joystick 2 Button B only.

(4)可調整式的方向盤輪軸，讓使用者可以很輕鬆的調整一個最舒服的姿勢來參加比賽。

(5)在方向盤的左下方附有調整靈敏度的旋轉鈕，讓使用者可以在高靈敏度與低靈敏度中切換。

(6)這真的一套動力方向盤，不敢學開車的朋友可以先熟悉一下這套方向盤的駕駛方式，等你玩熟了再去學開車，保證能事半功倍。

安裝與設定

如果你是在DOS環境上使用，將這組「動力一號方向盤」的遊戲埠連接線連到音效卡後的GAME PORT後，一定要先利用遊戲本身所提供的「搖桿校正」選項來調整這組「動力一號方向盤」，調整前請先將靈敏度切換鈕切換到「HI」，即高靈敏度的地方，否擇會失真。待調整完畢後，使用者可以依不同的需要切換其靈敏度。

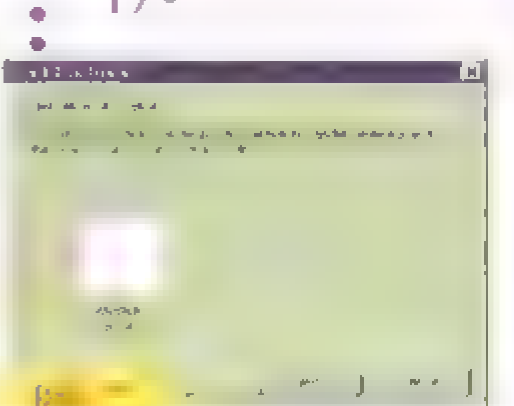
對於Windows 95的使用者而言，要使用這套「動力一號方向盤」則容易多了，使用者只要依下列步驟進行，很快就可享受遊戲中賽車的樂趣了：

(1)先將這組「動力一號方向盤」的遊戲埠連接線連到音效卡後的GAME PORT。並將「靈敏度」切換鈕切換到「HI」。

(2)啟動電腦並進入Windows 95，開啟「控制台」視窗，找到「搖桿」圖示。

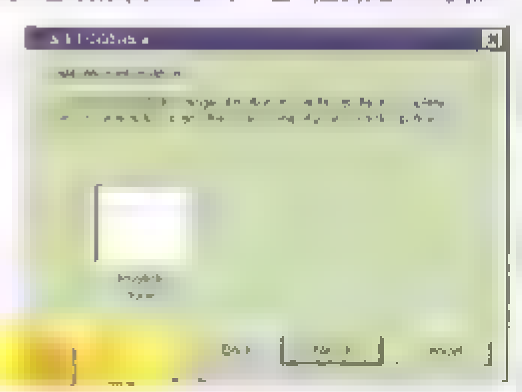
(3)用滑鼠左鍵快按兩下「搖桿」圖示，畫面如圖一：

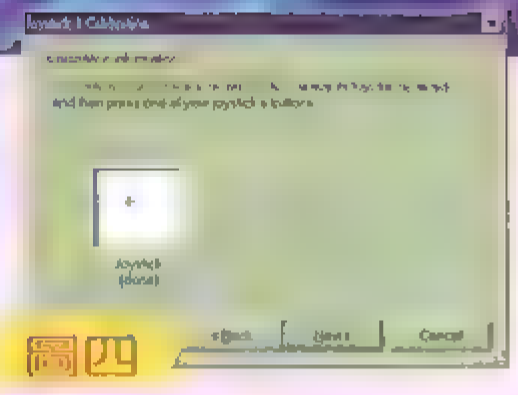
1目前的搖桿：選「搖桿1」(Joystick 1)。



2選擇的搖桿：請選「雙軸四按鈕搖桿」(2-axis 4 Button joystick)。

4)用滑鼠點選「靈敏度」(calibrate..)按鈕，進入如圖二之畫面。這個畫面是要設定搖桿的中心位置，雖然在空白四方形中的十字座標位置並不是在中心位置，請記得不要轉動方向盤，也不要踩「煞車」和「加油」踏板，直接按任何一個按鈕即可，此時畫





圖四

面會進如如圖三之畫面。

5.在圖三的畫面中是要設定方向盤的上下左右移動範圍，此時先左右轉動方向盤數次，再將「油門」踩到底，放開再踩，來回數次。最後再將「煞車」踩到底，放開再踩，來回數次。完成後再按一下任何一個按鈕，進入圖四的畫面。

圖五

(6)圖四的畫面看起來和圖二的畫面很像，這是要再一次確任搖桿的中心位置，同樣的不要轉動方向盤，也不要踩「油門」和「煞車」，直接按一下任何一個按鈕即可。此時進入圖五的畫面。這個畫面告訴我們已經完成「調校」工作，此時請用滑鼠左鍵點選「測示」(TEST..)按鈕，進入圖六畫面。

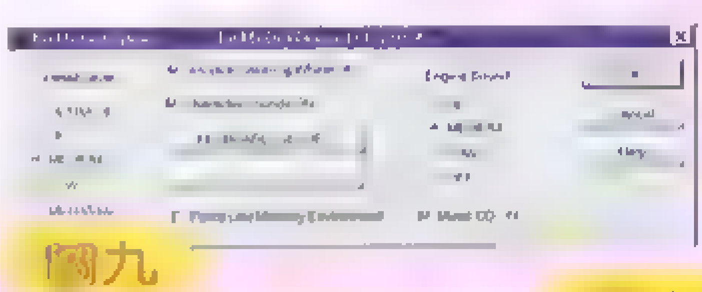
圖六

(7)在圖六的畫面中，使用者可以測試一下整組「動力一號方向盤」的操作是否正常，最重要的是一定要注意其「中心位置」是否正確，亦即在空白四方形中的「十字游標」一定要在四方形的中心位置，操作起來才不會有問題。如果一切都正常，按一下「OK」鈕即完成了整個的設定工作。

在Windows 95中設定好「動力一號方向盤」後，就可以安裝你想玩的賽車遊戲了，我們以「EAT MY DUST」這套賽車遊戲爲例，來說明其設定方法；這套遊戲是Windows 95版的，安裝好啓動後會看到如圖七的畫面，選了SINGLE PLAYER後進如如圖八的畫面，此時請不要急著按「START」，注意右下方有一個「OPTIONS」的選項，點選後即可看到如圖九的畫面，在中央偏左上方有一個

圖七

圖八



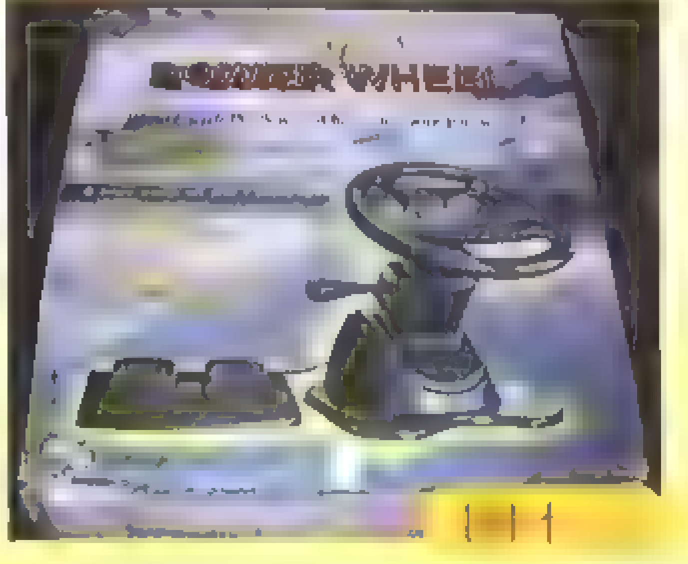
圖九

動力一號方向盤的使用方法

圖十

這組方向盤其整個轉輪軸可以往前或往後拉，來適應不同使用者雙手的長短，以便能有最舒適的駕駛姿勢。如果你想坐在沙發上玩遊戲，你可以將這組方向盤放在雙腿間，用雙腿夾緊，再將油門及煞車踏板放在地上，由右腳來控制加油及煞車的動作。這種姿勢因爲背後可靠在舒適的沙發上，可以久戰。當然你也可以將這組方向盤放在桌子上，然後坐在較高的椅子上，油門及煞車踏板同樣放在地上，由右腳來控制。當然有些讀者會想方向盤放在桌子上，穩嗎？讀者大可放心，在方向盤的底座設有四個強力吸盤，在平滑的桌面上吸住之後，可說是穩如泰山，請參看圖十一。

圖十一



圖十二

不論你是用多麼激動的力道來控制這組方向盤，只要你的桌面不是凹凸不平的，它都能很紮實的黏在桌面上。有關這組「動力一號方向盤」的功能說明請參看圖十及圖十二。

遊戲軟體的適用性

並不是每一套賽車遊戲都有支援方向盤，不過如果有支援搖桿但不支援方向盤的遊戲，使用者可以試試看用方向盤來控制，此時加油或煞車可能不是踩踏板，而是方向盤上的1A Button或1B Button。也有可能利用打檔器來控制煞車或加油，使用者可能要多加嘗試了。

另外其它類型的遊戲，只要是有支援雙軸四按鈕(2-axis 4 Bottom Joystick)，都可以試著用這組方向盤上的四個按鈕來操作，也就是說使用者不必擔心，買了這組「動力一號方向盤」是否只能用在「賽車遊戲」上的問題。你可以用它來玩雙人快打，也可以用它來駕駛飛機，只是可能會較不習慣而已。

寒假快到了，喜歡玩賽車的讀友不妨試試看這套能賦於賽車遊戲新生命的「動力一號方向盤」，鐵定會讓你愛不釋手的。

收款 帳號 40423740

戶名 謝明奇

新台幣

寄款人 姓名 通訊處

寄款人代號

收款 帳號 40423740

戶名 謝明奇

新台幣

經辦局收款戳

寄款人 姓名 通訊處 電話

寄款人代號

存款金額

電腦紀錄

經辦局收款戳

存款人收執聯

高雄郵政18－69號信箱

收

讀者票選資料

回函填寫注意事項

……社，您將可參加當月的讀者回函抽獎活動！

……者名單，將公佈於本刊次月的排行榜。

……可任選智冠科技已發行之遊戲一套，確定欲索取

……小姐（分機：223 連絡）

4 本回函影印寄回視同無效。

遊戲郵購價目表

產品名稱	版本	售價
燃燒的野球 4	光碟版	720
燃燒的野球 3（二合一）	光碟版	6?0
燃燒的野球 5	光碟版	720
魔法門系列之英雄無敵（中文版）	光碟版	594
黎明之砧（中文版）	光碟版	594

●

雜誌訂閱價目表

原價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年 NT$2388	NT$2100 NT$1980	NT$2000 NT$1800	$200
二年 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$400

	NT$5100	NT$4800
美洲	NT$5400	NT$5100
歐洲	NT$5700	NT$5400

● 訂閱雜誌服務專線 886-2-8150988

YES！本人樂訂閱軟體世界雜誌

●年齡：＿＿＿＿ 學歷：＿＿＿＿ 職業

，共＿＿＿期

★

★

★

請填個人資料

9 年 □ 10 年以上

（可複選）：□角色

□智育□解謎□模擬□

雜誌滿意度調查

3. 最喜歡本期哪個專欄？專欄名稱：

4. 最討厭本期哪個專欄？專欄名稱：

5. 您最希望本刊製作何種類型的專欄？

原因：

6. 請寫下您對雜誌的建議或觀點：

7. 使用本刊 MegaDisc 光碟所遭遇的問題，□無

□無法脫離界面□說明不清楚□附贈遊戲

8. 承上題，請寫下您對 MegaDisc 的建議或觀點：

9.

10. 承上題，請寫下您對烘培雞的建議或觀點：

現在訂閱

最是時候

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

- □ 新訂戶，一年 12 期限時寄書，特價 NT$1980 元
- □ 續訂戶，一年 12 期限時寄書，特價 NT$1800 元
- □ 新訂戶，二年 24 期限時寄書，特價 NT$3800 元
- □ 續訂戶，二年 24 期限時寄書，特價 NT$3350 元

海外讀者訂閱（限訂一年）

亞太地區讀者

- □ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5100 元
- □ 續訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$4800 元

美加地區讀者

- □ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5400 元
- □ 續訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5100 元

歐洲地區讀者

- □ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5700 元
- □ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5400 元

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿期起，共計□一年份□二年份（海外　者限訂一年）

我選擇用信用卡付款：□聯合簽帳卡　□ VISA　□ MASTER Card　□ JBC

信用卡號＿＿＿＿＿＿＿＿

信用卡有效期限：＿＿＿年＿＿＿月

訂閱日期：1997年＿＿＿月＿＿＿日，訂購金額：＿＿＿＿元整

信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）

授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿（請以正楷書寫）□新訂戶　□續訂戶　編號：＿＿＿＿

聯絡電話：（O）＿＿＿＿＿＿（H）＿＿＿＿＿＿

收書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

軟體世界雜誌社

☎訂戶服務專線：

07-8150988 轉 263

☎ 24小時訂閱專線：

傳真：07-8151992

1. 填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。
2. 如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。

軟體世界 智冠科技股份有限公司
決戰中國象棋 貳
中國最博大精深的傳統棋藝
象棋3D遊戲科技化的代表作品!
支援網路IPX,Modem,Direct Link等連線功能
支援網路對話功能
設有語庫功能，可自由建立對話語庫
遊戲畫面共有五組靜態和兩組動態模式
動態模式下移動、吃子都有3D動畫
遊戲中提供多位不同棋力與個性的對手
遊戲分成網路模式、自由對戰模式、象棋大賽模式、教學模式等
附有開局招式介紹與分析、知名殘局棋譜分析介紹和名家對局資料庫

水滸傳
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！
令人又愛又怕又羨去抗拒的俠盜生涯！
動體世界
智冠科技股份有限公司

可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結爲摯交？
又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？
到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草爲寇？
搖搖欲墜的朝廷。揭竿吶喊的老百姓。
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！

大伙正與官兵過招征戰之中。

【敵人之智慧】

【遊戲之類型】

戰略角色扮演可自創不同的

【遊戲之畫面】

大型場面，有數十過場景，包括華莽深山及莊園山寨之中，當然還有浩瀚水寨

的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞情形，十分逼真。

【遊戲之戰鬥】

因事件發生而立刻於當地開始戰鬥

【遊戲之進行】

是否過關。

智冠科技股份有限公司
本廣告所刊之圖片為開發中畫面。
適用WIN 95
○即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚豔不已！
○可扮演小說中最具代表的火線戰將姜子牙、雷震子、武王和哪吒，每個角色均有不同的專長與能力。
○迷宮中各處埋伏著商朝軍與截教教眾，等著幹掉你！
○隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越強，敵人也會越來越難纏。
○各種中國式法術、幻術、咒語大集合！
○各種光怪陸離的武器法寶大車拼！
○錄製全程語音，大手筆大製作。

封神演義
拳打商軍烏合之衆，
腳踢邪教助紂之徒
比「暗黑破壞神」更帶勁的
搶手好GAME！
紂王氣數將盡是天數使然亦或民心悖離？
通天教主擺出惡毒的萬仙陣，子牙怎解？
掀起截闡二教爭端的幕後黑手究竟是誰？
大魔頭正躲在暗處嘲笑你。。嘿。。嘿。。嘿。。

他，堂堂大理國王子，
視自家絕學一陽指爲敝屣。
他有點呆頭呆腦，還很愛偷笑。
他沒有身負蓋世武功，
卻很喜歡打抱不平。
他很是多情，卻絕不濫情。
他，就是段譽，
你就來扮扮他，
體驗他的情、他的愛、他的奇遇……

遊戲特色：

- 忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性，展露：俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
- 45度角斜向3D立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣派的場景，也有琅嬛福地、萬劫谷、玉虛觀、天龍寺等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
- 聲光效果俱佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家各派武功。
- 上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，搔首弄姿、劈柴、練功、煮飯等，數千張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
- 主角段譽能做的動作非常的多：跑、跳、後空翻、前翻及精妙的凌波微步。
- 古意盎然、中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
- 兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓，不僅可以打得過癮，還有數不清的謎題難關等你來解。

軟體世界
智冠科技股份有限公司

天龍八部

青衫磊落江湖行，今生無悔俠骨情。

六脈劍氣豪縱橫，淩波微步影無蹤。

金庸原著改編，最富傳奇色彩、畫面最豔麗的角色扮演十冒險遊戲！

完全文版WIN 95平台！

金筆獎盃
劇本創作大賞

Ⅰ、爲提倡國產遊戲之品質與創意，金筆桿獎在1997年正式開辦。我們徵求想把自己的夢想，變成遊戲的偉大幻想家們，加入我們的比賽。

Ⅱ、比賽項目：

1.金庸小說類：以金庸小說爲創作腳本，遊戲類型不限。

2.戰略、策略類：上天下地、貫古通今，各式題材不限，以令人立即著迷爲第一優先條件。

3.角色扮演類：以角色扮演遊戲爲創作環境，題材不限。

4.其它類：各式遊戲類型不限。

以上各項，將評選頭獎一名、佳作數名創意獎數名；頭獎將獨得五萬元獎金，佳作可得獎金三萬元，創意獎得主依其創意內容另有獎金鼓勵。

得獎之劇本將由智冠科技改編爲遊戲發行，劇本創作人可享版稅之著作權利。

比賽日期：自民國86年10月1日起至民國87年1月31日止。

比賽規則：所有來稿一律採通訊方式，參賽者可以稿紙、文字檔或列印文件之模式郵寄，採用手稿者請盡量字跡工整，於比賽截止日前寄出，以郵戳爲憑。

稿件需包含以下內容：

1.作者個人資料。

2.遊戲名稱、類型、主旨。

3.遊戲大意。

4.各項數據安排變化。

5.對白（含場景）。

6.其它如界面等相關資料。

以上內容以請儘量詳盡，來稿恕不退稿請自留原稿

本比賽自87年3月1日起開始評選，87年5月1日宣佈得獎名單並頒獎：

主辦單位：智冠科技股份有限公司

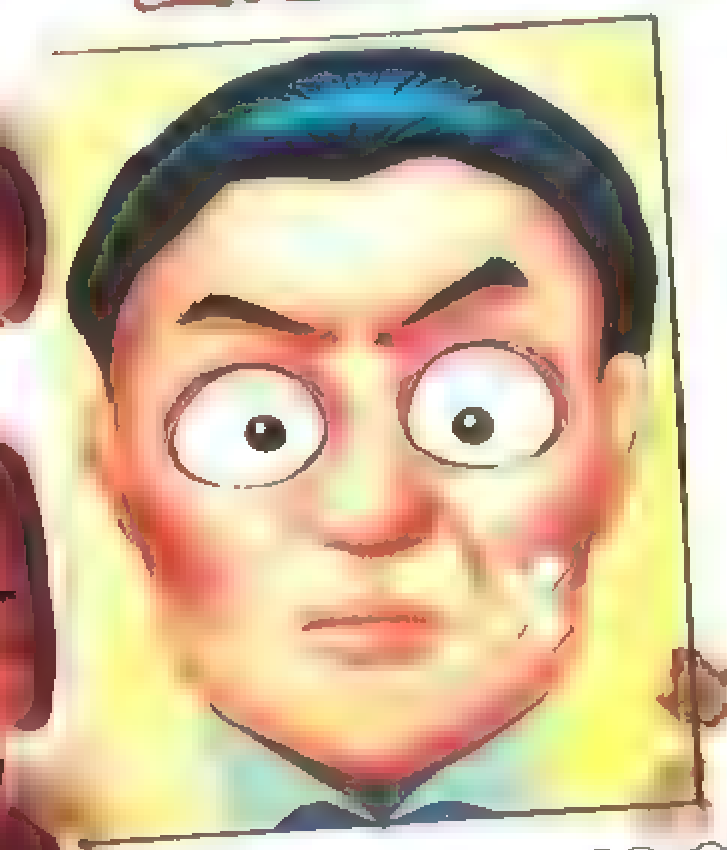
協辦單位：電腦遊戲世界、軟體世界

郵寄地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
電腦遊戲世界收

將上古希臘式神話搬上螢幕，
結合了友情，愛情，親情的感人大作．
誇張有趣的肢體語言，
讓圖素上的動畫不再千篇一律．
主角人物會依升級而有服裝上的變化．
古希臘式建築，給玩家不一樣的視覺感受．
更多特異造型的怪獸，
比一般SLG皆是人物戰鬥，更勝一籌．
各式千奇百怪的魔法戰鬥，活潑可愛．
天堂鳥跨年ＳＬＧ大作，即將登場！
大地之劍

不可能的任務

警方辦不到的．這次只有靠你才能辦到!!



姊姊妹妹站起來．女人不是弱者

面對有史以來最殘酷．兇狠．狡猾的歹徒們

你要如何處理各種突發狀況!!

重案逃亡犯，犯罪慣犯，

臺灣同胞沒警覺？

這次只有靠你，

才能掃除惡犯，

拯救全民同胞！

如果您是當事人，

碰到了頭號通緝犯，

該言聽計從？

還是反抗到底？

QQ系列
水滸外傳

工作室
銷售發行 福旭國際股份有限公司
台北市仁愛路一段5巷1弄15號1樓
高雄市光華一路206號15樓之4
高雄07-2260366 台北02-87735409
台北客服02-87735412
飆車?飆舞? 太遜了!
與古人飆豬? 炫斃囉!
梁山梁山豪傑多
騎俠馬 浪天涯 走進水滸瞧一瞧!
123456789…… 咦?
景陽岡上吊睛白虎竟搖身一變,
成了讓人又愛又怕纏人的貓精?
大頭沖與魯和尚,不打不相識,相偕闖蕩江湖.
究竟您心目中的水滸,是怎樣的呢?

三國演義之

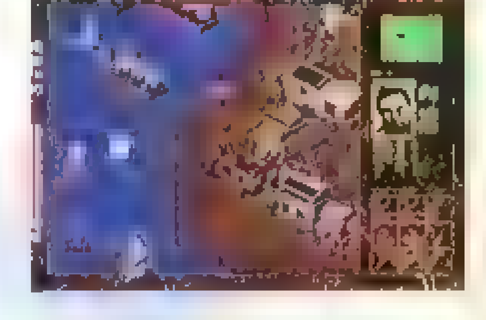
跨越遊戲的藩籬
三國即時遊戲的劃時代作品

2片裝CD

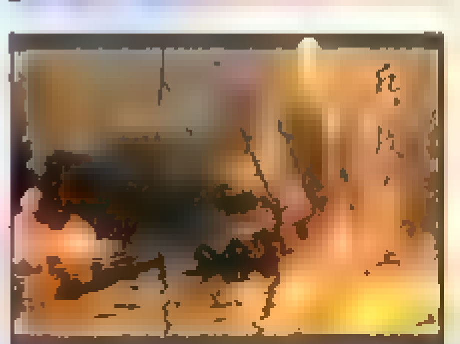
史上超震撼 網路連線對戰遊戲
古歷史三國名將任君差遣
全中文介面加上全程中文語音
玩家們不可錯過的極品

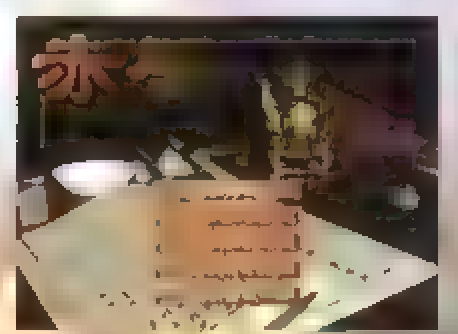
WINDOS 95

你想扮演仁義之師的劉備？
還是亂世梟雄曹操？
雄才大略的孫權也不錯喔！
無論你扮演誰，
這一次你將有個活生生…
曹操不見得會用連環計，
諸葛亮也不見得借得到東風，
歷史在這裡已找不到見證，
一切只能靠自己…



赤雲翻湧翔無天
壁漫旌戟立無地
戀澗紛仇嘆英雄
塵飛東水流英名



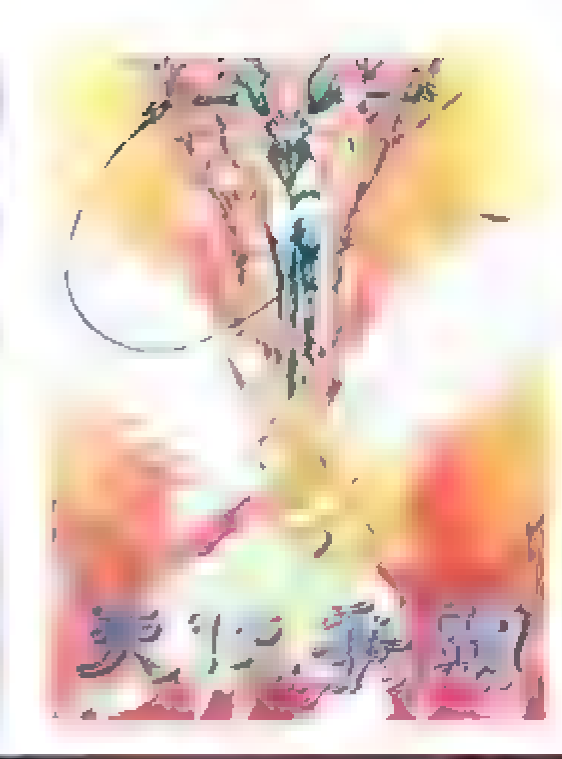


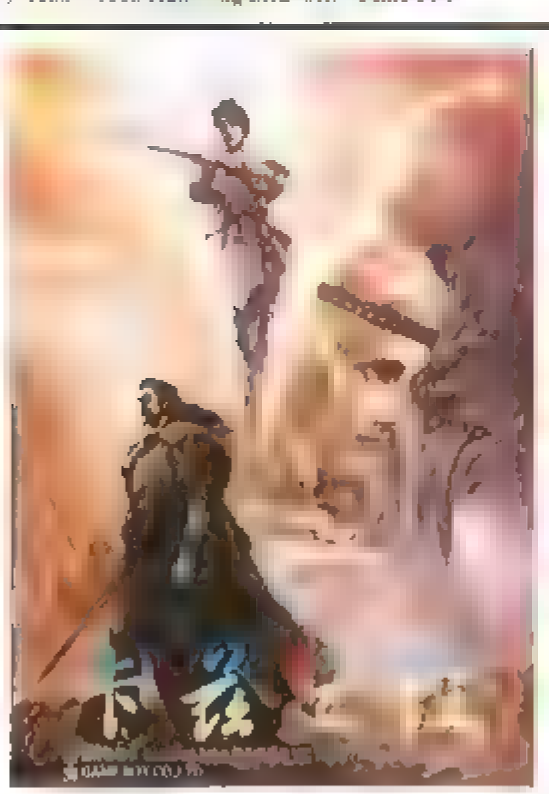
歡樂盒
GAME BOX

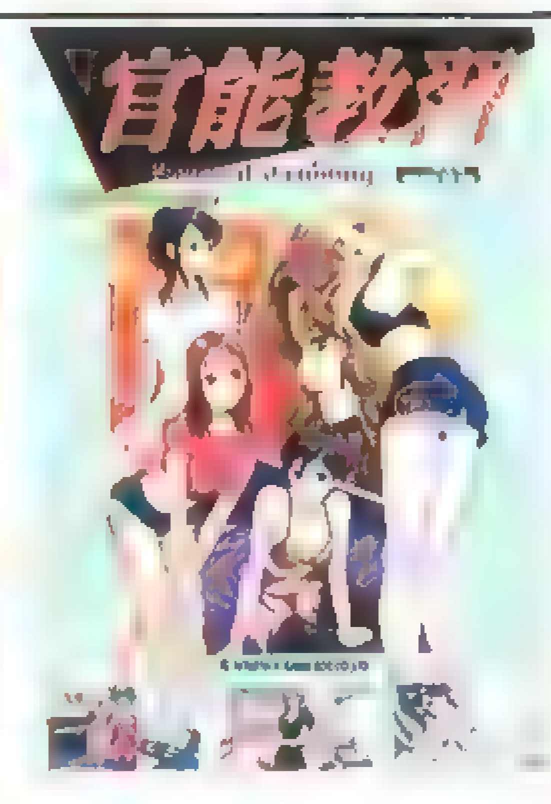
歡樂盒有限公司
TEL 231-6434
FAX 231-6424

GAME BOX CO., LTD
CHUNG HO RD
YUNG HO TAIPEI TAIWAN R.O.C.
TEL 02 231-6424
FAX 02 231-6424

美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA 92024
U.S.A.

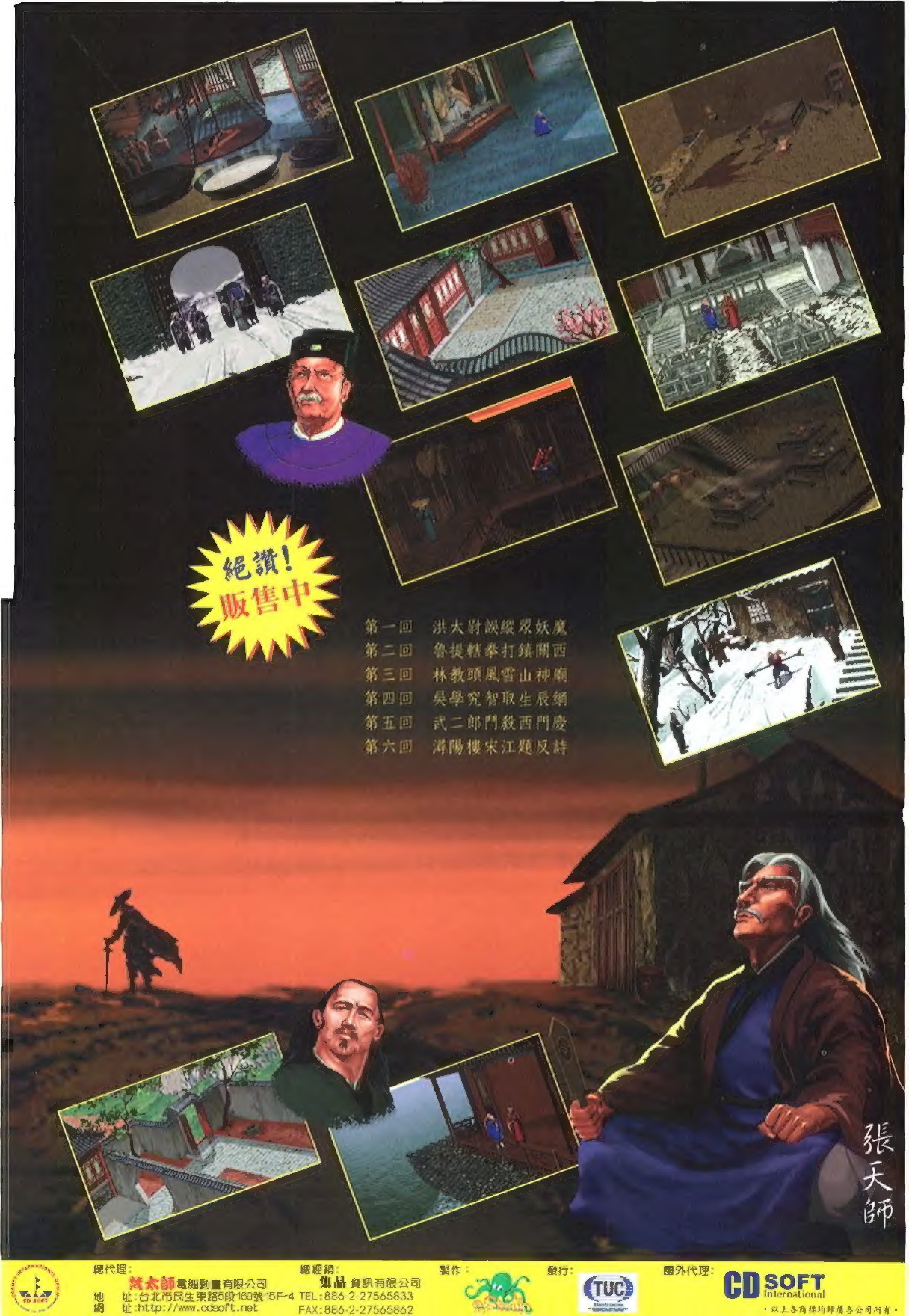






GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424

新派武俠電影風格遊戲
帶您進入那紛亂的年代
重新詮釋施耐庵的水滸
水浒英雄传
－火之魂
強片預告
《水滸英雄傳(二)—天師劍》
《聊齋誌異—復仇篇》
宋江


絕讚!
販售中
第一回　洪太尉誤縱眾妖魔
第二回　魯提轄拳打鎮關西
第三回　林教頭風雪山神廟
第四回　吳學究智取生辰綱
第五回　武二郎鬥殺西門慶
第六回　潯陽樓宋江題反詩
張天師
總代理:
太師電腦動畫有限公司
地　址:台北市民生東路5段169號15F-4
網　址:http://www.cdsoft.net
總經銷:
集晶資訊有限公司
TEL:886-2-27565833
FAX:886-2-27565862
製作:
發行:
TUC
國外代理:
CD SOFT International
・以上各商標均歸屬各公司所有・

特別推薦：男女對唱主題曲【笑問情緣】

劍俠情緣

多線性多結局言情武俠RPG

獨孤劍、張如夢趕赴風波亭、救岳飛、殺秦檜、破金兵、改寫歷史……

十多種結局或俠、或魔、或孤走天涯、或削髮為僧……

2月
熱情登場

十九首樂曲、二百多處場景、二十多萬字對話、一百多人物、三十多段動畫‧‧‧‧

‧使用本公司軟體保證不中毒,因為有『病毒剋星』

火狐狸
FIRE FOX
THE WORIDWIDE CHASER
公元2111年，國際法庭立法禁絕及嚴懲
高污染工業生產，相關行業遂成為
國際犯罪組織暴利的根源。國
際汙染工業龍頭Devil Wolf
在被禁錮多年後，越獄
成功，國際追緝者
Fire Fox再次被徵
召展開全球大追捕
澳洲原始森林
埃及金字塔
美洲大草原
非洲森林
中國長城
歐洲古堡
北極冰川
2月
熱情登場
使用本公司軟體保證不中毒,因為有『病毒剋星』
總代理：
梵太師電腦動畫有限公司
地　址:台北市民生東路5段169號15F-4
網　址:http://www.cd soft.net
集品資訊有限公司
TEL:886-2-27565833
FAX:886-2-27565862
製作：
FIRE STUDIO FOX
發行：
TUC
國外代理：
CD SOFT International
・本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有・